
M!
GAMES
9/2010
AUSGABE 203
CyberMedia
WWW.MANIAC.DE

Wir sind Helden

Das Ziel • Von unheilvollen Mächten Besessene heilen und seine Engelsgestalt zurückerlangen. So eine Aufgabe ist selbstverständlich jedes Wagnis wert. Also durchforschen die Spieler die Welt, legen sich mit Monstern an und erleben eine epische Story voller Überraschungen. In ebenso action- wie temporeichen Kämpfen müssen sie es mit mächtigen Gegnern aufnehmen.

Die Spielfigur • Bevor das Abenteuer beginnt, dürfen die Spieler das Aussehen ihrer Helden – Gesichter, Frisuren, Outfits – ganz nach ihren Vorstellungen gestalten. Mit fortschreitender Handlung werden ihre Figuren stärker und mächtiger. Obendrein können die Spieler ihnen immer neue, selbst kreierte Gefährten an die Seite stellen. Es gibt nicht weniger als 1.000 Objekte zu entdecken, von Kleidung über Rüstungen bis zu Waffen, mit denen man seine Helden ausstaffiert. Mit dem individuellen Look sind stets auch spezifische Stärken und Fähigkeiten verbunden.

Die Multiplayer-Modi • Bis zu vier Spieler dürfen in ein gemeinsames Abenteuer ziehen, wenn sie ihre Konsolen kabellos verbinden. Ihre jeweils individuellen Charaktere haben im Team die Möglichkeit, Monster zu erledigen und ausladende Kerker zu durchstreifen.

Die Extra-Missionen • Neben der zentralen Handlung tun sich in "Dragon Quest IX: Hüter des Himmels" immer wieder Seitenstränge auf, in denen die Spieler besondere Herausforderungen zu bestehen haben. Einige dieser Missionen schaltet man im Verlauf des Spiels frei, weitere bietet Nintendo zum kostenlosen Download an. Nintendo-DS-Besitzer, die über einen Breitband-Internetzugang verfügen, können sich also viele zusätzliche Stunden voller Spielspaß auf ihre Konsole laden. Zum Teil ergänzen die Extra-Missionen die Haupthandlung, zum Teil bilden sie in sich abgeschlossene Abenteuer.













Schöne Aussichten

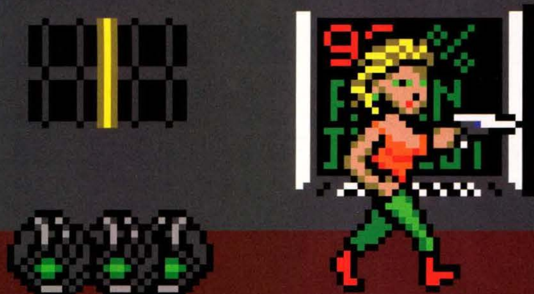


"Zwölf Seiten Gamebabes und Cosplay-Mädels – braucht kein Mensch, bringt lieber mehr Previews und Tests. Die M! Games will doch nur Quote machen!" Solche vereinzelte Leserkommentare werden in nächster Zeit wohl wieder in unser E-Mail-Postfach flattern (als Service hier die Adresse: leserpost@maniac.de). Uns geht es jedoch nicht um plumpes Anbiedern, vielmehr verfolgen wir die Philosophie, die uns seit der Heftgründung Ende 1993 begleitet: über den Spiele-Tellerrand blicken und auch mal gegen den Strom schwimmen. Und gestehen wir es uns ein: Welcher männliche (und meist auch weibliche) Zocker erfreut sich nicht am Anblick aufwändig gezeichneter oder gerenderter virtueller Schönheiten? Wir sind uns sicher, dass der Großteil der M!-Leser dies ebenso sieht wie wir. Denn sorgten weibliche Helden in den Anfangstagen unseres Hobbys noch für Aufsehen (Stichwort: Samus Aran, Hauptdarstellerin in "Metroid"), gehören sie spätestens seit dem medialen Siegeszug von Lara "Tomb Raider" Croft zum digitalen Establishment. Grund genug für uns, die mittlerweile atemberaubende Vielfalt der Gamebabes zu feiern und ihnen entsprechend Platz im Heft zu gönnen! Erfreulicherweise geht der Trend weg vom wackelnden Busenmonster mit Minimalbekleidung hin zur weltlich proportionierten, aber nicht minder erotischen Frau. Und um dem Thema noch mehr Würze zu geben, haben wir eine Top 50 gekürt – Glückwünsche zu unserer Wahl oder Hasstiraden bitte ebenfalls an obige E-Mail-Adresse.

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 93.

Wie der Zufall es so will, dreht sich unser zweites Schwerpunktthema um Action-Adventures und Rollenspiele mit Fantasy-Fokus, einem der bevorzugten Wirkungsbereiche digitaler Beautys. Auf gut 40 Genrevertreter möchten wir ab Seite 6 Euer Augenmerk lenken – selten zuvor waren mehr fantastische Welten für Konsolen in Arbeit! Erstaunlich dabei die Setting-Vielfalt: Klassische Ork-Magier-Menschen-Universen ("Arcania – Gothic 4") treffen auf das Werwolf-Vampir-Monster-Dreigestirn ("Castlevania: Lords of Shadow") und gipfeln in der individualisierten MMO-Freiheit von "Final Fantasy XIV". Warum Teil 14 von Square Enix' epischer RPG-Saga übrigens nur für PS3 und PC erscheint und nicht für die aktuelle Microsoft-Konsole (der Online-Vorgänger "Final Fantasy XI" kam auch für Xbox), erklärt Produzent Hiromichi Tanaka im Interview ab Seite 16.

Apropos Interview: Wir plauderten schon mit vielen Branchen-Promis – Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki, Hideo Kojima, Keiji Inafune, Peter Molyneux, um einige zu nennen. Nolan Bushnell jedoch, Atari-Gründer, "Pong"-Papa und Urvater der Videospiel-Industrie, fehlte bislang. Diese Lücke schließen wir diesen Monat: Was der mittlerweile ergraute, aber immer noch umtriebige Businessprofi von der heutigen Games-Welt hält, lest Ihr ab Seite 32 – das Reinblättern lohnt sich!





FANTASTISCHE WELTEN

ab Seite 6

EXTENDED



NUR IN M!

DEIN EXKLUSIVER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 39

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMEN

NACHRICHTEN

INTERAKTIV

RUBRIKEN



94 The Making of BIT.TRIP

SCHNÄPPCHENWOCHEN
Alles 1 Euro!

82 Viel Spiel für (fast) kein Geld



ab Seite 20

COMING

PREVIEW

IMPORT-TESTS

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

ONLINE-TESTS

Fantastische Welten

M! entführt Euch in Videospiel-Lande jenseits Eurer Vorstellungskraft – Staunen, Träumen & Entdecken erwünscht!



"Werte Damen, meine Herren, wir heißen Sie willkommen! Bevor Sie geblinzelt haben, hat die Show auch schon begonnen. Wir entführen Sie in die Welten fernab aller Wirklichkeit – seien Sie darauf gefasst! Sind Sie bereit?" dichtet der deutsche Musiker Alexander Kaschte (Samsas Traum) in seinem Stück "Flohzirkus". Und weil diese Einleitung so formidabel zu unserem Schwerpunkt der "Fantastischen Welten" passt, haben wir die Worte ganz einfach entliehen.

Nachdem wir der E3 bei all dem Action-Krachbum einen Mangel an Rollenspielen attestiert haben, fällt unser Fazit – im Hinblick auf die gesamte Welt der Videospiele – anders aus. Wohin das Auge blickt, tun sich geheimnisvolle, spannende Welten auf, die von uns und Euch erschnuppert, entdeckt und erobert werden wollen – egal, ob Ihr Abenteurer, RPG-Fan oder Action-Krieger seid.

Wir haben angezockt, recherchiert und mit Entwicklern gesprochen – auf den folgenden Seiten könnt Ihr nachlesen, was wir erlebt haben: Wir spielten das MMO "Final Fantasy XIV" und sind baff ob der Fülle an Einstellungsmöglichkeiten für Euren Charakter. Wir wagten uns an "Arcania – Gothic 4" und verraten, ob der PC-Dauerbrenner auch für Konsoleros taugt. Wir decken auf, ob die "Castlevania"-Serie mit "Lords of Shadow" endlich auch zum 3D-Actionstar avanciert. Und welche Pläne hat Maestro Molyneux eigentlich für "Fable III"? *ms*

INHALT

Castlevania: Lords of Shadow

Das HD-Debüt verzichtet auf Dracula und Peitsche – stattdessen soll ein frischer Ansatz alte Fans überzeugen und neue gewinnen.

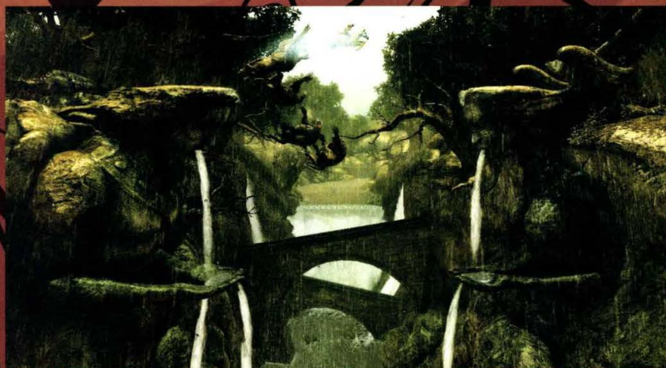


360 Welche Rolle die Titanen spielen, ist noch unklar. Imposant sind sie allemal.

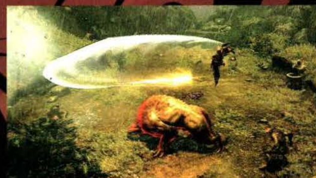
Auf der E3 war "Castlevania: Lords of Shadow" zum ersten Mal spielbar. Selbstverständlich haben wir Hand an die Demo gelegt und obendrein mit dem Produzenten Dave Cox über die Ausrichtung des neuen Belmont-Ablegers geplaudert. Zurück in Deutschland besorgten wir uns flugs den Demo-Silberling, um Daves verheißungsvolle Worte anhand zweier kurzer Spielabschnitte noch einmal Revue passieren zu lassen. Vom versprochenen Fan-Service in Form serientypischer Gegner, Charaktere und Schauplätze sehen wir hier nur wenig, dafür lehrt uns der Aufenthalt im verregneten Dorf aber den Umgang mit der Steuerung.

In den 50 Levelabschnitten des mindestens 20-stündigen Abenteuers schwingt Held Gabriel Belmont sein Kettenkreuz, das wie Kratos' Chaosklingen wild über den Bildschirm tanzt und bequem selbst in den hintersten Ecken Gegner wegputzt. Ein Knopf dient für gezielte Angriffe, ein weiterer deckt horizontal die Umgebung weiträumig ab. Zwar fehlt dem rot gewandeten Hünen die brachiale Wucht seines griechischen Kollegen, dafür punktet Gabriels Mordwerkzeug hinsichtlich seiner immensen Reichweite. Sammelt Ihr zudem fleißig Erfahrungspunkte, baut Ihr das Angriffsrepertoire sukzessive aus. Das Magiesystem, das Euch die Wahl zwischen weißem und schwarzem Zauber lässt, zeigt die Demo noch nicht, dafür erhalten wir die erste von vier Sekundärwaffen: Silberne Wurfmesser eignen sich besonders gut gegen Werwölfe, die wir per Druck auf die B-Taste des Xbox-360-Controllers in blutige Fontänen zerplatzen lassen.

Kaum die Grundlagen verinnerlicht, schickt uns Konami einen fetten Werwolf auf den Hals, der Gabriel niederwirft und ihm an die Gurgel geht. Quick-Time-Events dürfen offensichtlich auch in "Castlevania" nicht fehlen, weshalb wir am Boden liegend auf die eingeblendete Taste hämmern, um dem bissigen Biest zu entkommen. Im weiteren Nahkampfgerangel der Demo entdecken wir eine sinnvolle Variation der Buttonhämmerei: Zwei weiße, transparente Kreise befinden sich auf dem Bildschirm, von denen einer seinen Radius kontinuierlich verkleinert. Ist dieser deckungsgleich mit dem statischen Kringel, genügt der Druck auf eine beliebige Taste. Das erlaubt, dem Bildschirmtreiben mühelos zu folgen, ohne

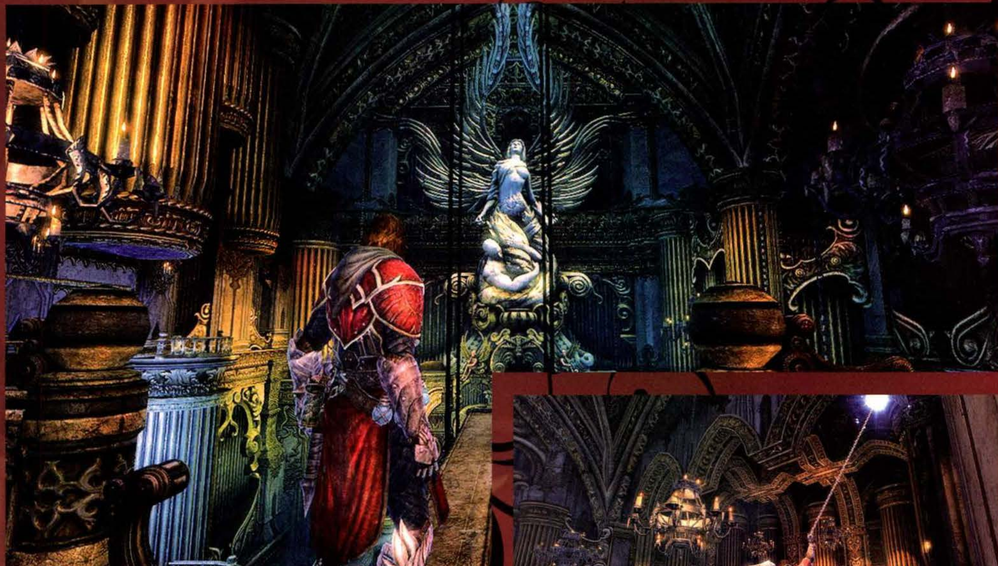


360 Filmreifer Abschluss einer rasanten Jagd durch den Wald: Zu Pferd wehrt sich Gabriel anfangs gegen ein Rudel Werwölfe, doch am Ende hilft ihm nur der rettende Sprung über einen Abgrund.





360 Gabriel kämpft mit riesigem Aktionsradius und meistert unkomplizierte Quick-Time-Events.



360 Die Schlossarchitektur strotzt vor Details und stimmungsvoller Beleuchtung – welche Grauen Gabriel hier wohl erwarten?



360 Bekannt und beliebt aus vielen Spielen: Hier schwingt Gabriel mittels Kettenkreuz an anderweitig nicht erreichbare Orte.

von eingeblendeten Kommandos abgelenkt zu werden. Um jedoch solche Rangeleien im Vorfeld zu vermeiden, weicht Gabriel bei gedrücktem linken Trigger, der zum Blocken dient, via Analogstick nach allen Richtungen aus. Diese Funktion ist spätestens dann unerlässlich, wenn hartnäckige Widersacher Angriffe starten, die nicht geblockt werden können. Begegnet Ihr Gegnern hingegen mit getimten Blocks, startet Gabriel Konter-Attacken.

Dynamischer als in "God of War" verändert die statische Kamera beim Ausweichen ihre Position und zeigt einen anderen Ausschnitt des Hintergrunds, was für mehr inszenatorische Dramatik sorgt. Präsentation und Umfang beanspruchen Dave zufolge übrigens dermaßen viel Speicherplatz, dass "Castlevania" für Xbox 360 auf zwei DVDs ausgeliefert wird. In der Tat sieht Gabriels Suche nach der Göttermaske, mit der er seine ermordete Gemahlin Marie wieder zum Leben erwecken möchte, sehr gut aus. Regentropfen perlen im nächtlichen Gewitterszenario des Dorfes eindrucksvoll von der Rüstung Eures Helden, während haarige Werwolfwesen geschmeidig animiert um Euch herumtänzeln – dass die Grafikpracht in der vorliegenden Version nur durch massiven Einsatz von Bewegungsunschärfe erreicht wird, fällt lediglich beim Erstellen von Bildschirmfotos auf.

> Regentropfen perlen eindrucksvoll auf der Rüstung.

Von Pferden und Trollen

Im weiteren Verlauf der Demo schwingen wir uns auf den Rücken eines Pferdes, von wo aus wir in einer geradlinigen Sequenz Verfolger bekämpfen. Erinnerungen an die Pegasus-Flugpassage in "God of War II" werden wach, als Belmont Hiebe nach allen Seiten verteilt und via Quick-Time-Event auf den Rücken mordlustiger Häscher springt, um sie in vollem Galopp zur Strecke zu bringen. Spielerisch ist das mau, allerdings verspricht uns Dave, im weiteren Verlauf des Spiels auch auf Spinnen, Werwölfen oder Trollen zu reiten. Mit Letzteren zerschmettert Ihr beispielsweise Tore, betont er. Darüber hinaus entlocken wir ihm Fakten zu den Relikten, die Ihr im Spiel findet. Mit einem Handschuh zerschmettert Ihr demnach wie in "Darksiders" bestimmte Objekte, auch den allseits beliebten Doppelsprung lernt Gabriel. Serientypisch erkundet Ihr mit neuen Fähigkeiten bereits besuchte Abschnitte, um Geheimnisse zu lüften.

Auf der Suche nach den drei Teilen der Göttermaske wechseln sich Kämpfe ab mit Jump'n'Run-Elementen, Erkundungspassagen und 3D-Puzzles. Letztere werden laut Dave simpel gehalten, um den rasanten Aufgabenmix nicht auszubremsen. Ebenfalls noch wenig zu sehen gibt es von den riesigen Titanengegnern, die Gabriel wie schon der Held in "Shadow of the Colossus" erklimmt – eine gute Idee, die auch hier für imposante Momente sorgen dürfte.

Obwohl Dave als Inspiration für das block- und konterlastige Kampfsystem überraschend die "Street Fighter"-Reihe nennt, erinnert vieles in unseren wenigen Spielminuten an Vorzeigeschlächter Kratos. Dessen ungeachtet sind wir gespannt, mit welchen weiteren Ideen Mercurysteam und Konami aufwarten. Schon bald machen wir uns auf die Suche nach der Bücherei aus "Simon's Quest" – einer der zahlreichen Reminiszenzen an alte "Castlevania"-Episoden. *mh*

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Mercury Steam, Spanien**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS

» audiovisuell top
» flotte Steuerung
» viele Combos mit Primär-, Sekundärwaffen sowie Magie

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

» zu große Reichweite der Standardwaffe
» Reitpassage spielerisch belanglos

FAZIT » Ambitionierter Versuch, den traditionsreichen Namen einer breiten Öffentlichkeit schmackhaft zu machen. Der "God of War"-Einschlag stört indes nur beinharte "Castlevania"-Freaks.





360 Jede Menge unterschiedlicher Schauplätze hält "Lords of Shadow" parat, darunter ein Dorf mit Werwolfplage.

»Hinter dem Streben des Helden muss ein Motiv stehen«


Der Spanier Enric Alvarez ist Mitbegründer und Eigentümer von Mercury Steam.

M! im Gespräch mit Game Director Enric Alvarez über perfekte Helden, Parallelen zu "God of War" und die Einordnung von "Lords of Shadow" im Serienkanon.

M! Games: Was habt Ihr aus der Entwicklung von "Scrapland" und "Clive Barker's Jericho" gelernt und inwieweit profitiert "Castlevania: Lords of Shadow" davon?

Enric Alvarez: Diese Spiele kann man nicht miteinander vergleichen. Allerdings lernt man mit jedem Projekt dazu. Die Arbeit mit Konami und Kojima Productions hat uns allerdings einen großartigen Einblick gewährt, wie Projekte ablaufen können. Bei früheren Spielen gab es unvorhergesehene Unstimmigkeiten, wohingegen bei "Lords of Shadow" alle auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten: einen Next-Gen-Titel, der dem Namen "Castlevania" alle Ehre macht.

Koji Igarashi hat einst eine offizielle Zeitleiste für die "Castlevania"-Spiele veröffentlicht. Lässt sich "Lords of Shadow" dort einreihen oder ignoriert Ihr vergangene Ereignisse?

Wir brauchten einen Einstieg für diejenigen Spieler, die bislang nichts mit der Serie zu tun hatten. Gleichzeitig integrieren wir Referenzen an vergangene Titel, weshalb das Kampfkreuz in vielerlei Hinsicht der Peitsche ähnelt. Sie bietet aber deutlich mehr Möglichkeiten. An eine vorgegebene Zeitleiste wollen wir uns hingegen nicht binden. "Lords of Shadow" soll Spielern den Namen "Castlevania" näherbringen und dem Serienvermächtnis Tribut zollen. Nicht zuletzt wollen wir natürlich auch ein beeindruckendes Spiel abliefern.

Dave Cox meinte, Hideo Kojima habe Euch einige Tipps bezüglich Gabriels Charakterdesign gegeben. Wie hat sich das Konzept 'Gabriel Belmont' entwickelt und wodurch funktioniert ein Held aus Eurer Sicht?

Unser ursprünglicher Ansatz für Gabriel war der des schroffen Barbaren. So talentierte Menschen wie Herr Kojima machen jedoch mitunter Vorschläge, von denen das ganze Projekt profitieren kann. Das alte Konzept hätte keine ausgefeilte Geschichte zugelassen, doch indem wir Gabriels Charakter entwickelten – seine Vergangenheit, die tote Gattin sowie seine Beweggründe zu kämpfen –, fügt sich nun alles stimmiger zusammen. Man benötigt einen Helden, hinter dessen Streben ein Motiv steht. Und Gabriel hat diese Motivation, aber auch einige Geheimnisse, die den Spieler mit der Zeit für seine Beharrlichkeit belohnen.

Die E3-Demo zeigt viel Blut, einen hünenhaften Protagonisten, wirbelnde Waffen an Ketten sowie einen linearen Abschnitt zu Pferde, der Sprünge auf die Rücken der Gegner enthält – obendrein wird es Titanen geben. Das erinnert frappierend an die "God of War"-Spiele. Es gibt natürlich deutlich schlechtere Vorbilder, doch befürchten manche unserer Leser einen weiteren Klon à la "Dante's Inferno". Wie beabsichtigt Ihr, solche Bedenken zu zerstreuen?

Keines dieser Spiele betrachten wir als Inspirationsquelle. Wie wir schon mehrmals betont haben, steht uns die "Prince of Persia"-Reihe viel näher, wenngleich wir mit "Lords of Shadow" schon unser eigenes Ding auf die Beine stellen. Die Pferdeabschnitte nehmen nur einen geringen Umfang des Spiels ein, das sich über Ödland, Schlösser und Eishöhlen erstreckt, während sich die Spielweise durch Sekundärwaffen und Upgrades für das Kreuz kontinuierlich entwickelt. Ich möchte betonen, dass die beiden Abschnitte der Demo dazu dienen, bestimmte Spielelemente vorzustellen und lediglich ein Fünfundzwanzigstel des Gesamten ausmachen.

Eines dieser Elemente sind Quick-Time-Events. Neben aufblinkenden Tastensymbolen, wenn Gabriel auf dem Boden liegt, ist uns noch etwas aufgefallen. In anderen Spielen lenken eingeblendete Tasten oft von der fulminanten Inszenierung im Hintergrund ab. "Castlevania" hingegen setzt auf zwei transparente Kreise. Wie entstand diese Idee?

Wir möchten verhindern, dass man aus dem Spiel gerissen wird. Wenn der Spieler von einem riesigen Wolf angefallen wird, muss in ihm das Gefühl angestrengter Abwehr erzeugt werden – auf eine Taste zu hämmern, um Gabriel Kraft zu spenden, eignet sich dafür perfekt. Darauf aufbauend halten wir auch Timing für essenziell und entwickelten die Idee mit den konzentrischen Kreisen, welche nur mit Timing zu meistern sind. "Lords of Shadow" bietet weitreichende Steuerungselemente und die Spieler sollen sich anstrengen, um weiterzukommen.

Dave Cox berichtete uns von 50 Abschnitten – wie reist man zwischen den Levels? Und gibt es geheime Objekte? In der Vergangenheit setzte die "Castlevania"-Serie stark auf wiederholtes Erkunden der Umgebung – was ist für "Lords of Shadow" geplant?

Früher waren "Castlevania"-Spiele stets im Schloss angesiedelt. Wir hingegen möchten, dass der Spieler zu diesen Schlössern reist, auf dem Weg dorthin eine unheimliche Vorahnung verspürt und sich dann belohnt fühlt, wenn er die Gemäuer betritt und auf all die neuen Spielelemente trifft. Das ist für uns der nachvollziehbarere Weg durchs Spiel und es entlohnt für vorherige Anstrengungen.

Falls man jedoch ein Level abschließt, ohne alle Geheimnisse aufgespürt zu haben, kann man jederzeit im Story-Buch nachsehen und die Abschnitte erneut spielen. Das ist besonders hilfreich nach dem Erwerb neuer Fähigkeiten, wenn sich der Spieler an Hindernisse erinnert, die ihm bislang den Weg versperrten. So gesehen gibt es eine Menge Backtracking für diejenigen, die wirklich jedes Geheimnis lüften wollen.

Welche Art von Rätseln erwartet uns? Bitte ein Beispiel!

"Lords of Shadow" deckt hier ein breites Spektrum ab. Eine der großen Kreaturen beispielsweise muss man als Spieler von Nahrung fernhalten, um sie zu besiegen. Gleichzeitig müssen mehrere Punkte erleuchtet werden, was wiederum eine Pforte öffnet – durch geschickten Einsatz von Lichtbrechung klappt das allerdings auch. Bitte sehr, da habt Ihr gleich drei Beispiele!

Wie sind die Titanen in den Spielablauf integriert und welche Rolle spielen sie?

Die Titanen spielen eine ebenso wesentliche Rolle wie die größeren Widersacher in früheren "Castlevania"-Spielen und sie stellen deren logische Weiterentwicklung dar. "Lords of Shadow" ist ein Spiel mit großer Vielfalt und epischen Maßstäben und das spiegeln die Titanen wider. Der Spieler trifft sie in Schlüsselmomenten des Spiels – allerdings nicht dort, wo man sie vermuten würde – und sie stellen Kampfkunst sowie Timing des Spielers auf die Probe. All diese Kämpfe finden in Echtzeit statt. Wenn man also beispielsweise von einem Arm in Richtung Brust schwingt, um dort eine Energiequelle zu zerstören, entsteht der Eindruck, man würde diese riesige Kreatur erklimmen.

Allerdings wollen wir durch grafischen Bombast nicht die Spielbarkeit ersticken, vielmehr ergänzen sich diese beiden Aspekte – und das ist zu spüren, während man einen großen Steintitanen besteigt, dessen Hand auf Gabriel niedersaust, der am Abgrund hängend um sein Leben bangt.



FABLE III

Genre: Rollenspiel
System: 360
Hersteller: Microsoft
Termin: 26. Oktober







Peter Molyneux neigt zu vollmundigen Aussagen – vor allem wenn es darum geht, seine Ideen anzupreisen. Entsprechend drastisch äußert er sich auch zu vermeintlichen eigenen Fehlleistungen: "In 'Fable II' gab es einige richtige schlechte Sachen und grobe Designfehler." So schlimm war das Spiel nicht, was auch 88% in M! 12/08 bezeugen. Wenn sich der Lionhead-Kreativkopf aber dadurch angespornt fühlt, beim Nachfolger noch eine ordentliche Schippe draufzulegen, wollen wir uns nicht darüber beschweren.

Von der großen Neuerung in der zweiten Hälfte des Fantasy-Epos, ab der Ihr nicht mehr den rebellischen Helden mimt, sondern als König über den Kontinent Albion regiert, haben wir allerdings bis heute nichts gesehen. Dafür gibt es zahlreiche Details zur 'ersten Halbzeit': Spielerisch bleibt diese nah am Vorgänger und baut auf dessen Ideen auf; die Entwickler wollen dem Ganzen aber mehr Feinschliff widmen. So wurde die Grafik überarbeitet und vor allem am Frauenbild gefeilt: Wird Eure Heldin mächtiger, quillt sie nicht mehr zur Kampftonne an, sondern behält weiblichere Formen. Bei den Gefechten hat das einstmals angepriesene, aber zu schlichte Ein-Knopf-System ausgedient, Nah- und Fernattacken sind wieder differenzierter anwendbar. Dazu kommt verfeinerter Magieeinsatz – Zaubersprüche könnt Ihr fast beliebig lang 'aufladen' und damit ihre zerstörerische Wirkung vergrößern.

Molyneux hat fast alle Statusanzeigen gekappt: Lebensenergie erkennt Ihr an der Bildfärbung, Erfahrungspunkte sind nicht mehr sichtbar. Erreicht Ihr einen neuen Level, ändern sich Statur von Held oder Waffe, aber Ihr verteilt keine einzelnen Attributssteigerungen. Auch klassische Menüs und Karten wurden gestrichen, stattdessen landet Ihr auf Tastendruck in einer 3D-Heimstätte, in der Ihr Waffen und Klamotten austauscht, in Arbeitszimmern Eure Aufträge nachschlagt oder die Welt in Miniaturansicht beobachtet.

Gespannt sind wir, ob das angepriesene 'Touch'-System sich in der Praxis wirklich so stark auswirkt, wie Molyneux betont: Auf Knopfdruck berührt Ihr andere Charaktere oder nehmt sie an der Hand. Begleitet ein verirrtes Kind nach Hause oder zerrt einen Bettler zum Sklavenlager – Euer Bildschirmwirken soll so intensiver empfunden werden. *us*

CASTLEVANIA: HARMONY OF DESPAIR





Genre: Action-Adventure
System: 360 (Xbox Live Arcade)
Hersteller: Konami
Termin: August

Als Draculas Sprössling Alucard im Jahre 1997 das Sub-Genre der Castleroids zum Leben erweckte, konnte wohl selbst Serienpapa Koji Igarashi nicht ahnen, welch mächtige Armee von 2D-"Castlevanias" förderhin die digitale Welt bevölkern würde. Gerade auf GBA und DS bissen sich die motivierenden Mixturen aus verwinkelten Riesenschlössern, RPG-Elementen und Action-Kämpfen gegen Monsterhorden fest und bereicherten den "Castlevania"-Kosmos um sympathische Pixel-Exorzisten wie Juste Belmont, Soma Cruz, Jonathan Morris oder den zur Abwechslung mal schwarzhaarigen Sexspatz Shanoa (siehe Special ab Seite 20). Was also lag näher, als die genannten und noch etliche weitere "Castlevania"-Charaktere in einem einzigen Multiplayer-Riesenschlosszusammenzuführen (Bild links)? Dank hochauflösender 2D-Optik zoomt Ihr stufenlos in die Gesamtansicht des Schlosses (Bild rechts), spielt währenddessen weiter und jagt im Koop-Modus mit bis zu sechs Vampirjägern seltene Items und fette Bossgegner. Wahlweise exorziert Ihr Euch gegenseitig im Versus-Modus. Aktuell kommt "Harmony of Despair" nur für Xbox Live Arcade, eine PSN-Version ist aber wahrscheinlich. *mw*

Two Worlds II

Größer, spannender und vor allem hübscher: Teil 2 soll die Schwächen des Vorgängers in jeder Hinsicht ausmerzen.

Nach der technisch holprigen PC-Umsetzung "Two Worlds" (2007) kommt der Nachfolger als 'echtes' Konsolen-Abenteuer: Die Handlung spielt fünf Jahre nach den Geschehnissen in Anthaloor, unser Held sitzt inzwischen im Schlossverließ des Magiers Gandohars und jede Hoffnung auf die Rettung seiner Schwester Kyzu scheint verloren. Doch ausgerechnet die verhassten Orks schicken ein Rettungskommando, das Euch zur Flucht verhilft. Dank der Allianz mit der Drachenkönigin werdet Ihr die Vergangenheit des Zauberers durchleuchten, sein Geheimnis entlarven und seine entscheidende Schwachstelle finden. Die Reise führt Euch in Kapiteln durch die neue Inselwelt, die Ihr neuerdings auch mit dem Segelboot erkundet: Ihr kontrolliert Ruderpinne und Segelstellung, um durch die wechselnden Winde um Festland und allerlei Inseln zu kreuzen. So werdet Ihr neben der 25-stündigen Hauptquest auch zahlreiche Nebenmissionen und geheime Lokalitäten entdecken – bis zu 150 Stunden soll "Two Worlds II" unterhalten.

Trickreiche Aufgaben

Beim ersten Anspielen ist uns vor allem die komplexere Umgebung ins Auge gestochen: Die neue Physik-Engine SNAP hat man nicht nur für optischen Schmuck wie etwa schwingende Öllampen mit dynamischem Lichtschein genutzt, sondern auch für allerlei Rätsel eingesetzt. So entdeckt Ihr etwa in Städten verzwickte Kletterpfade über Dächer und Balken, die Euch zu geheimen Schätzen führen – um sie zu vervollständigen, müsst Ihr allerlei Unrat wie Kisten und Tonnen stapeln. Bei Kämpfen haben die Zaubersprüche nun auch Einfluss auf die Umgebung, mit Druckwellen schleudert Ihr sogar Gegenstände auf die Feinde oder löst Felslawinen aus, welche die Monsterhorden begraben. Solche Überraschungsangriffe lassen sich sogar aus der Ferne vorbereiten, weil der Held im Laufe des Abenteuers diverse Oculus erobert. Mit diesen magischen Augen (es wird verschiedene Optiken geben) verlasst Ihr Euren Körper und schwebt in die Ferne, um einen Blick auf bevorstehende Ereignisse zu erhaschen. Neben dem traditionellen Frontalangriff stehen Euch also einige taktische Alternativen zur Verfügung. Aber auch im Nahkampf habt Ihr neue Optionen: Ihr konfiguriert verschiedene Rüstungssets, die sich auf Knopfdruck wechseln lassen. So kann sich Euer Held auf jede Überraschung blitzschnell einstellen. Zudem sammelt Ihr Hintergrundinformationen, die Euch die Kämpfe erleichtern. Neu sind auch die zahlreichen Bücher, die etwa den Fundort mächtiger Waffen oder effektive Kampftaktiken zu bestimmten Monstern verraten – Ihr solltet sie genau studieren. Und wenn Ihr allein nicht weiterkommt, heuert Ihr Söldner an oder beschwört Mons-



Nicht in Kalifornien, sondern in Karlsruhe: Bei Zuxxez wagten wir ein Probespiel.

Freundschaftsdienste

Neben dem mächtigen Soloabenteuer wird "Two Worlds II" auch diverse Mehrspieler-Modi für bis zu acht Freunde bieten: Hier könnt Ihr wilde Teamschlachten veranstalten, Euch um Kristalle balgen und gemeinsam Quests bestehen. Diese Wettbewerbe finden allerdings nicht in der Einspieler-Welt, sondern in eigens eingerichteten Umgebungen statt – der Fairness halber bekommt jeder Mitstreiter eine Standardfigur, statt mit dem entwickelten Charakter zu spielen.

Besonders interessant ist der Aufbaumodus, in dem Ihr ein eigenes Dorf errichtet: Hier treffen sich die Spieler und stellen ihre Talente den Online-Kameraden zur Verfügung. Dazu richtet Ihr Euch eine Werkstatt ein, in der Ihr Waffen und Ausrüstung produziert. So lässt sich nicht nur jede Menge Geld machen, Ihr könnt auch an allerlei ausgefallene Waffen fortgeschrittener Spieler gelangen. Natürlich benötigt Ihr entsprechende Talente, um besonders wuchtige Breitschwerter, Hellebarden und Doppeldolche zu führen. Wir sind gespannt, wie sich der Online-Handel ins Abenteuer einfügt.



In den Kämpfen müsst Ihr geschickt blocken und je nach Waffe unterschiedliche Spezialmanöver einsetzen, die Ihr zu wuchtigen Schlagserien kombiniert.



Lernen durch Beobachtung: Wer die Angriffsmuster der Monster studiert, kann ihre Manöver kalkulieren und sich im richtigen Augenblick schützen.



Nutzt die magischen Augen: Auf dem Radar erspäht Ihr auch Monster, die sich noch nicht im Blickfeld des Helden befinden – so seid Ihr stets gewarnt.

ter, um eine schlagkräftige Truppe anzuführen.

Persönliche Freiheit

Aber nicht nur die Umgebung wird komplexer sein, auch bei der Entwicklung des Helden lässt man Euch freie Hand: Ihr gestaltet Euer Alter Ego im Editor nach Belieben und trainiert es dann ohne Charakterklassenzugehörigkeit in allen möglichen Talenten. Ähnliches klappt bei Ausrüstung und Magie: Die geborgenen Waffen der Feinde lassen sich nicht nur verkaufen, Ihr zerlegt sie mittels CRAFT-Tool auch in ihre Einzelteile wie etwa Holz und Eisen, um damit eine andere Waffe auszubauen – für jedes Upgrade ist eine individuelle Anzahl verschiedener Elemente nötig. So modifiziert Ihr jede einzelne Waffe im Spiel für Eure Zwecke nach Eurem Gusto!

Mehr zum Ausprobieren: "Two Worlds II" weckt Eure Neugier!

Vergleichbares beim Magiesystem: Hier arrangiert Ihr gesammelte Karten, um eigene Zaubersprüche mit Attributen wie Element, Wirkungsweise, Radius und nachhaltigem Effekt zu erstellen. Zudem besitzt die Welt von "Two Worlds II" ein Ökonomiesystem, das neben dem Ruf des Helden auch lokal vorhandene Güter berücksichtigt. In den verschiedenen Klimazonen der Welt werdet Ihr auch Handel treiben: Die Preise variieren je nach örtlicher Verfügbarkeit der Items, was zu dem ein oder anderen lukrativen Geschäft führen kann.

Beim Ablauf der Geschichte stehen Euch oftmals mehrere Optionen offen: Ihr dürft in den Gesprächen verschiedene Fragen und Antworten wählen, aber auch bei der Ausführung einer Mission Varianten ausprobieren. Nicht selten mischen mehrere Parteien mit, die Ihr wahlweise beliefert oder bekämpft: Passt auf, mit wem Ihr Euch einlasst – manche Charaktere lügen Euch ins Gesicht! *oe*



Die neuen Städte und Festungen strotzen vor versteckten Kletterpfaden, die Euch etwa in verriegelte Häuser und zu entlegenen Schätzen führen: Oftmals müsst Ihr Kisten & Co. herbeischleppen, um die Goodies zu erreichen.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Reality Pump, Polen**
Hersteller	**TopWare Interactive**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**3. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- verwinkelte Schauplätze mit vielen Geheimnissen und Rätseln
- offenes Charakter- und Waffensystem mit individuellen Upgrade-Möglichkeiten
- reichlich Schätze mit Nutzwert
- Online-Dorf für Tauschhandel

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- mehr Ereignisse bei der Seefahrt sind wünschenswert
- KI ist noch unausgereift

FAZIT » Eine Abenteuerwelt mit Eigenleben, 'echte' Rätsel und ein offenes Charaktersystem sollen "Two Worlds II" in die Rollenspiel-Elite katapultieren.



ARCANIA - GOTHIC 4

Die beliebte PC-Reihe feiert ihr Konsolendebüt – mit einem Multifunktions-Helden und alten Freunden, die zu neuen Feinden werden.

Früher war alles besser – so sagt der Volksmund. Auf die PC-Reihe "Gothic" trifft dieses Sprichwort zu: Denn die beengte, melancholische Atmosphäre, dank der das erste "Gothic" in die Annalen der deutschen Spielgeschichte einzog, ging in den Nachfolgern zusehends flöten. Anstatt sich weiterhin auf das Schicksal weniger verschrobener Charaktere zu konzentrieren, bauschte Piranha Bytes spätestens Teil 3 mit zu viel Pomp rund um Orks, Menschen und Götter auf. Je ausladender Handlung und Fantasy-Welt gerieten, desto mehr Fehler schlichen sich ein – dass die ursprüngliche "Gothic 3"-Version ohne Patch beinahe unspielbar war, lastet Piranha Bytes bis heute an.

Nachdem sich der Entwickler und Publisher Jowood vor drei Jahren im Streit getrennt haben, bekommt nun Spellbound die Chance, mit "Arcania – Gothic 4" die Rollenspiel-Serie auf PS3 und Xbox 360 zu alten Tugenden zurückzuführen. Bisher hatte Spellbound mit Titeln wie "Desperados 2: Cooper's Revenge" und "Helldorado" ausschließlich für den PC entwickelt und zudem im Fantasy-Genre noch keine Erfahrung gesammelt. Dennoch wagt das Team den richtigen Schritt: Es führt die vertrackte Story der "Gothic"-Reihe nicht direkt fort; "Arcania" beginnt quasi bei Null in einer neuen Spielwelt und mit einem unverbrauchten Helden. Serienveteranen muss aber nicht bange sein – für sie hält Spellbound einige Anspielungen auf die Ereignisse vergangener Teile parat: Figuren wie Diego und Gorn, denen bereits in der klassischen Trilogie eine Schlüsselrolle zukam, werden auch in "Arcania" Euren Weg kreuzen. Selbst der bislang namenlose Protagonist der alten Teile darf als König Robar III. in eine wichtige Rolle schlüpfen – in die des Bösewichts. Robar ist es nämlich, der das idyllische Eiland des neuen Heroen von Kriegsschiffen verwüsten lässt. Daraufhin mutiert Euer Charakter, der bis dato ein friedliches Leben als Hirte auf Feshyr genoss, zum wütenden Rächer und setzt zum Königssitz auf die Insel Argaan über. Der neue Held kämpft also gegen den alten – Spellbound hätte keine schönere



360 Wer die Insel Argaan erkunden will, braucht Zeit: Zwar ist die "Arcania"-Spielwelt kleiner als die von "Gothic 3", weitläufig und vielgestaltig wirkt das Fantasyreich aber allemal.

> Schwertmeister und Zauberkünstler in einem – "Arcania" macht's möglich.



360 Aller Anfang ist schwer: Als Bauerntölpel ziehen wir zu Beginn lediglich gegen Viehzeugs ins Feld.



360 Im Wirtshaus ist unser Held auf Auftragssuche.





360 / PC Im schummrigen Zwielicht der fluoreszierenden Pilze ziehen wir den Höhlengoblins mit dem Schwert einen Scheitel. Natürlich könnt Ihr Unholden auch mit dem Bogen Paroli bieten (kleines Bild oben) – dort im Bild seht Ihr zudem noch die Menüleiste der PC-Version; wie diese auf Konsole übertragen wird, ist noch nicht bekannt.

Kampfansage an Piranha Bytes formulieren können.

Vom Hirten zum Helden

An den Grundzügen des Spielsystems hat Spellbound weniger radikal gehobelt, allenfalls sanft gefeilt: Zuerst als Hirte, später als muskelbepackter Haudrauf zieht Ihr durch die abwechslungsreichen Ober- und Unterwelten der Inseln, um Quests und Getier zu erledigen; dabei bunkert Ihr eifrig Erfahrungspunkte. Sobald Ihr einen Level aufsteigt, verbessert Ihr bei Lehrern Attribute wie Stärke und Geschick sowie Eure Fertigkeiten im Kampf; dabei stehen altbekannte Klassen wie Nah-, Fernkampf oder Magie zur Wahl. Im Gegensatz zu den früheren "Gothic"-Teilen müsst Ihr Euch hierbei nicht auf eine Klasse spezialisieren – aus Eurem Charakter einen passablen Schwertschwinger und gleichzeitig einen gut trainierten Zauberer zu formen, wird in "Arcania" möglich sein.

Ähnlich wie in einer "GTA"-Welt leben auch auf Aargan unterschiedliche Parteien, um deren Gunst Ihr mit der Erledigung diverser Aufgaben buhlt. Allerdings müsst Ihr Euch im Gegensatz zum jüngsten Piranha-Bytes-Machwerk "Risen" nicht zwingend einer Gruppe auf ewig anschließen – stattdessen wechselt Ihr im Söldnerstil je nach Bedarf und Gusto die Lager.

Diese Änderung könnte hartgesottene "Gothic"-Anhänger am härtesten treffen – hat doch gerade die unumstößliche Entscheidung für eine Seite die Vorgänger so reizvoll gemacht. Wie schwer dieser Eingriff in das Spielprinzip tatsächlich wiegt, wird sich im Herbst zeigen – dann erscheint "Arcania" und verspricht mit seinen etwa 35 Spielstunden starken Abenteuern ein Highlight für Rollenspieler zu werden. *hey*

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Spellbound, Deutschland**
Hersteller	**Jowood**
Genre	**Rollenspiel**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
» offene, aber nicht zu gewaltige Spielwelt
» unterschiedliche Klassen, die aber einander nicht ausschließen
» viele NPCs und Nebenquests
» wiederkehrende Charaktere aus den alten "Gothic"-Teilen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» die Kampf-Animationen wirken abgehackt
» hoffentlich erhält das komplexe PC-Menü ein komfortables Konsolen-Äquivalent

FAZIT » Wenn Technik und Steuerung mitspielen, hat "Arcania" das Potenzial, den deutschen Rollenspielthron zu erobern.

»Wir haben die Welt stärker begrenzt«



"Arcania"-Storyschreiber Hans-Jörg Knabel.

Die Story von "Gothic 3" war vielen Fans der Rollenspiel-Reihe zu zäh. Hans-Jörg Knabel, Storywriter von "Arcania", hat uns erklärt, wie er die Serie zu alter Qualität zurückführen will.

M! Games: Viele Anhänger der "Gothic"-Reihe waren von den Geschichten des zweiten und dritten Teils enttäuscht. Woran könnte das gelegen haben?

Hans-Jörg Knabel: Die "Gothic"-Reihe ist eine Knastgeschichte, die das Gefängnis schon nach dem ersten Teil verlassen hat. Im zweiten Teil ist das noch nicht so sehr ins Gewicht gefallen, weil "Gothic 2" räumlich auf eine Insel beschränkt war und viele Figuren aus dem Gefängnis wieder aufgetaucht sind. Mit der freien Welt von "Gothic 3" hat sich dieses Gefängnisflair verflüchtigt. Ich denke mittlerweile, genau hier liegt das Problem, das die Fans mit der "Gothic"-Reihe haben: Die Welt ist realistischer und vielfältiger geworden, aber besagtes Flair, das die Fans mochten, ging verloren. Zurück ins Gefängnis gehen wir mit "Arcania" zwar nicht, aber wir haben die Welt wieder stärker begrenzt, so dass sie dichter wird. Zudem pflanzen wir möglichst viele raue, melancholische und eigenwillige Figuren in die Welt und sind der Meinung, dass wir so dicht an die Atmosphäre von "Gothic 2" herankommen – dem Teil der Geschichte also, der von einem Großteil der Fans noch immer überaus geschätzt wird.

Die Macher von "Mafia II" prahlen, dass ihr Skript mit 600 Seiten dicker ist als manches Filmdrehbuch. Wie dick ist das "Arcania"-Skript?

Ich weiß es nicht. Wir haben bei "Arcania" direkt in eine Datenbank geschrieben und keine Textverarbeitung verwendet. Wesentlich mehr als ein normales Filmdrehbuch dürften wir aber auch haben – was gar nicht verwunderlich ist, wenn man bedenkt, dass eine Drehbuchseite einer Filmminute entspricht. Selbst das Drehbuch für einen Drei-Stunden-Film hat demnach gerade einmal 180 Seiten. Die meisten Spiele hingegen sind länger – viel, viel länger.

Worin unterscheiden sich Videospielskripte von Film-Drehbüchern?

Bei Filmdrehbüchern habe ich als Autor immer die absolute Kontrolle. Ich weiß genau, was welche Figur in welchem Moment tut, wo sie sich aufhält, was sie denkt. Bei Spielen habe ich diese Kontrolle nur zum Teil. Ich weiß zwar, was welcher Nichtspieler-Charakter in welchem Moment macht, wo er sich gerade befindet und was in seinem Kopf vorgeht, aber die wichtigste Figur – nämlich der Held – entzieht sich weitgehend meiner Kontrolle; weil er eben vom Spieler geführt wird und ich als Autor nie genau weiß, was dieser denkt und was er als Nächstes tun wird. Aber genau dieser Unterschied macht das Erzählen in Videospielen besonders reizvoll.

Destiny

Azagba X

FINAL FANTASY XIV

Das zweite "Final Fantasy"-MMO soll wunderschön und unkompliziert werden – und damit die Fans der Solo-Episoden für Online-RPGs erwärmen.

"Bei Story und Zwischensequenzen darf man eine Qualität erwarten, die den anderen 'Final Fantasy'-Titeln entspricht", teilt uns Hiromichi Tanaka stolz auf unsere Frage mit, ob denn auch in MMO-Form mit serientypischem Bombast gerechnet werden dürfe. Ein klein wenig übertreibt er vielleicht, aber nach einer ausführlichen Präsentation der PC-Betaversion (die PS3-Variante startet nicht zeitgleich Ende September, sondern darf noch bis März 2011 reifen) muss man ihm zumindest teilweise zustimmen: "Final Fantasy XIV" sieht schon verdammt gut aus. Für ein Massively-Multiplayer-Online-Spiel.

Fantasie im Vorfeld

Des Square-Grafikers Liebe zum Detail äußert sich bereits im Charakter-Editor – hier trifft Hochglanz-Optik auf eine überwältigende Fülle an Individualisierungsmöglichkeiten. Fünf Völker stellen die Helden, die in der Welt von Eorzea nach Abenteuern suchen: Die menschennahen Hyur, die elfenartigen Elezen, die gnomhaften Lalafel, die massiven Roegadyn und die heißen Katzen-Ladys der Miqo'te. Jede Rasse ist in je zwei Clans unterteilt, die sich kräftig in Körper wie Kultur unterscheiden – die Miqo'te z.B. in einen Sonnen- und einen Mondkult; die einen mit adretter Bräune und tagaktiv, die anderen von aschfahlem Äußeren und lieber nachts unterwegs. Der Helden-Baukasten birst vor Optionen, den Square-Look aus androgynen Knaben, rehäugigen Girlies und knuffigen



PS3 Die Aetherytes, kristalline Ätherfontänen, gibt es überall in der Welt: Sie heilen die Helden und dienen als engmaschiges Teleporter-Netz.

»Wir haben den globalen Markt im Visier«



Hiromichi Tanaka (48) ist seit 27 Jahren bei Square, gestaltete bereits die ersten "Final Fantasy"-Episoden mit und produzierte auch den MMO-Vorgänger von "Final Fantasy XIV".

M! Games sprach mit "Final Fantasy"-Veteran und "FF XIV"-Produzent Hiromichi Tanaka über Zielgruppen, MMO-Konkurrenz und Cross-Plattform-Vorteile.

Was war im Hinblick auf "FF XIV" die wichtigste Lehre, die Sie aus "FF XI" gezogen haben?
Eines der wichtigsten Merkmale von "FF XI", das wir auch in "FF XIV" berücksichtigt haben, ist der 'Cross Region'-Aspekt. Man kann von unterschiedlichen Plattformen aus spielen und von überall auf der Welt die gleichen Server erreichen. Man kann also mit Franzosen, Deutschen oder Japanern spielen und kommunizieren – jeder befindet sich auf dem gleichen Server. Das ermöglicht uns, Spiel-Updates für alle zur selben Zeit durchzuführen. Ganz egal also, woher man kommt: Man wird dieselbe Spielerfahrung machen können wie alle anderen. Man wird nicht aufgrund seines Wohnorts benachteiligt. Und das machen wir auch bei "FF XIV" so, wo man dank unseres Auto-Translators selbst dann miteinander kommunizieren kann, wenn man die Sprache des anderen nicht spricht.

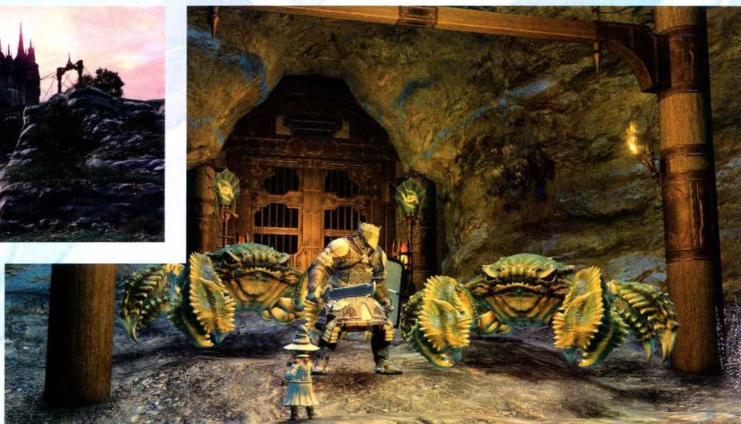
Was ist die Kernzielgruppe von "Final Fantasy XIV"?
Als MMO richtet es sich natürlich an die ganze Welt. Wir zielen mit dem Design nicht vornehmlich auf asiatische oder westliche Spieler, "FF XI" wie "FF XIV" haben den globalen Markt im Visier. Bezüglich der Spielerstruktur sehen wir unser Kernpublikum in den Spielern von "FF XI", die ja schon bis zu acht Jahre lang Freude mit diesem Titel haben. Da die Technik natürlich leicht veraltet ist, kommen diese Leute mit "FF XIV" nun in den Genuss eines richtigen Next-Generation-MMOs. An zweiter Stelle wollen wir "Final Fantasy"-Fans ansprechen, die nur die Offline-Titel und noch nie ein MMO gespielt haben. Wir wollen deren Affinität zum "Final Fantasy"-Universum nutzen, um sie in die Welt der MMOs einzuführen – und wir hoffen, ihnen gefällt's.

Legen Sie deshalb in "Final Fantasy XIV" mehr Augenmerk aufs Solo-Spiel?
Das hat eigentlich mehr mit dem Feedback zu tun, das wir zu "FF XI" bekommen haben. Das war eher Party-orientiert, man musste manchmal lange warten, bis man eine Gruppe zusammen hatte – das hat schon ziemlich Zeit gekostet. Wir bekamen von vielen Spielern Feedback, dass sie sowohl solo als auch in der Gruppe spielen wollten, also gerne die Wahl hätten. Und deshalb haben wir nun das Guildleve- und das Armory-System entwickelt und den MMO-Fans diese Flexibilität verschafft.

Weshalb kommt "FF XIV" nicht wie Teil 11 für Xbox 360?
Als wir "FF XI" machten, war Xbox Live noch im Designprozess, man war sich noch nicht sicher, wie das System genau organisiert werden sollte. Und deshalb sagte man uns 'Okay, für "Final Fantasy" können wir eine Ausnahme machen', und man genehmigte das Cross-Plattform-Konzept. Heute aber verfolgt Microsoft die Politik, Xbox Live als komplett geschlossene Umgebung zu gestalten – man will keine Cross-Plattform-Titel. Dieses geschlossene Konzept steht nun wieder unserer Politik entgegen. Wir haben uns mit Microsoft an einen Tisch gesetzt, sind aber bislang zu keiner Übereinkunft gekommen, deshalb haben wir die Entwicklung fürs Erste gestoppt. Kämen wir in Zukunft zu einer Einigung, würden wir diese Plattform definitiv in Betracht ziehen.


PS3 Der Beta-Test für die PC-Version läuft, PS3-Spieler gedulden sich bis 2011.


PS3 Der Charakter-Editor ist optionsreich, den Japano-Look muss man mögen.


PS3 In einer der präsentierten Quests jagt Ihr Riesenkrabben. Die Ziele verändern sich aber kontinuierlich, während Ihr durch die weitläufige Online-Welt streift.

Spitzohrgnomen bekommt man aber bei aller Mühe nicht wegeditiert. Dafür werden Größe, Gewicht, Narben, Hautfarben und Frisuren bestimmt, ja sogar Haarspitzen gefärbt und Iris-Größen justiert. Die Arbeit lohnt sich, denn der individuelle Abenteurer tritt selbst in den Story-Sequenzen so auf, wie der Spieler ihn schuf: Die Cutscenes werden in Spielegrafik inszeniert – filmreif in Kameraführung und Schnitt. Sie kommen natürlich nicht an aufwändig produzierte Render-Movies heran, verknüpfen aber nahtlos Hintergrundgeschichten und Third-Person-RPG-Alltag.

Ein MMO sie alle zu einen

Wenn's denn endlich losgeht mit dem Leben in Eorzea, das neben drei großen Städten ausgedehnte Landschaften mit oft atemberaubenden und bezaubernden Ausblicken zu bieten hat, wird der Anspruch der Designer offensichtlich: Man will bei "Final Fantasy XIV" allen gerecht werden – den MMO-Veteranen genauso wie den Serien- und generellen JRPG-Fans. Und um das zu erreichen, setzt man auf Flexibilität, die ihre Ausprägung durch die sogenannten Armory- und Guildleve-Quest-Systeme findet. Letzteres erlaubt die Anpassung der Schwierigkeit einer Mission an die aktuelle Situation des Helden, oder auch einfach nur die momentane Laune des Spielers. Bei Quest-Start wird die Schwierigkeitsstufe gewählt, von 'Solo' bis 'Legion', wobei auch die zu erwartende Erfahrung und Belohnung dynamisch berechnet und angegeben


PS3 Der neue "Final Fantasy"-Kontinent bietet die unterschiedlichsten Landschaften zum Erkunden.

wird. Der Vorteil liegt auf der Hand: Wer gerade allein unterwegs ist, sich aber eine kleine Herausforderung gönnen will, der geht die Quest in 'Band Difficulty' an, wer problemlos das Maximum von drei Partys mit je sechs Helden versammeln kann, versucht sich an der höchsten Schwierigkeit. Auch rund um die Aufgaben wird alles für Zugänglichkeit und Frustminimierung getan: Quests lassen sich jederzeit mit Kollegen »

Warum macht man in Zeiten eines "World of Warcraft" noch MMOs? Wie viele Spieler wollen Sie erreichen?
Der ursprüngliche Grund war, dass wir "FF XI"-Fans eine neue Spiele-Generation gönnen wollten. Wenn sämtliche "FF XI"-Spieler auf Teil 14 wechselten, dann wären wir sehr zufrieden mit der Spielerzahl, die betrüge dann etwa 600.000. Aber mehr wäre natürlich sehr schön. Und natürlich gibt es dann noch jede Menge Menschen, die noch nie ein MMO gespielt haben, vor allem unter den "Final Fantasy"-Fans. Und das ist auch der Grund, warum wir uns der MMO-Konkurrenz stellen – um all diese Leute in eine neuartige Welt zu führen.

Ihre Erwartungen klingen recht moderat. Wollen Sie nicht mit "World of Warcraft" & Co. konkurrieren?
Natürlich wäre es schöner, mehr Spieler zu haben. Wir haben festgestellt, dass mehr als die Hälfte der "World of Warcraft"-Spieler aus Asien kommt, vor allem aus China. Das wird demnach auch eine Region, die wir verstärkt ins Visier nehmen. Bei "FF XI" hatten wir China noch nicht unterstützt, aber jetzt halten wir das für einen recht interessanten Markt.

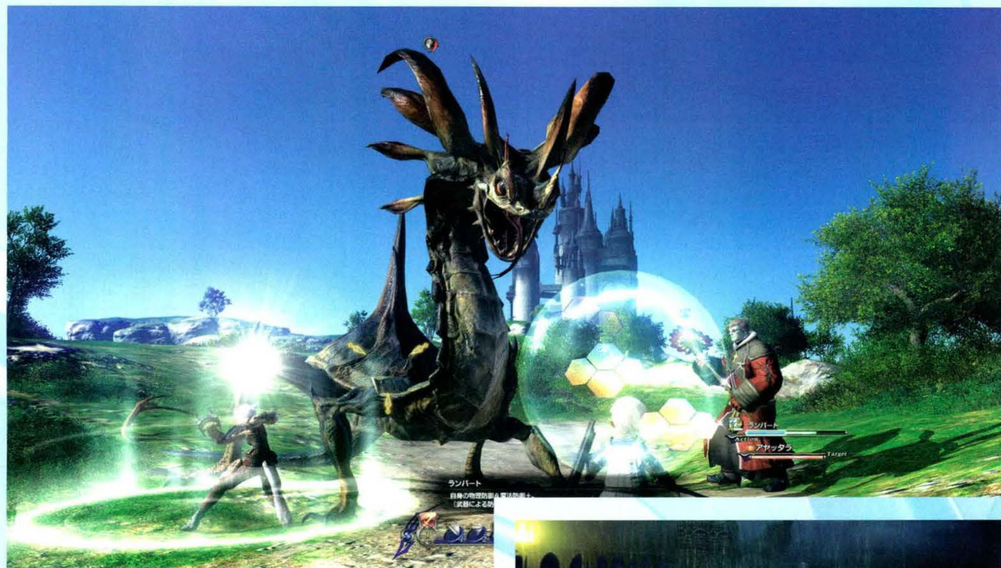
In dieser Region sind Item Sales populär. Ist das ein Geschäftsmodell, das Sie neben dem Abonnement in Betracht ziehen?
Es stimmt, dass Micro Transactions dort häufig sind, aber das Geschäftsmodell von "World of Warcraft" ist trotzdem immer noch am größten. Das liegt in unseren Augen darin, dass bei Free-to-Play-MMOs nur 10% der Nutzer wirklich Gegenstände für Geld kauft. Und wenn man kein Geld ausgibt, dann langweilt man sich schnell und verlässt das Spiel frühzeitig. Aus diesem Grund haben diese Spiele ziemlich kurze Lebenszyklen. Soll ein MMO aber über eine lange Zeit erfolgreich sein, dann ist das Abo-Modell sinnvoller – für Spieler und Entwickler.

Wie viele Spieler befinden sich auf einem Server?
Wir sollten 5.000 Spieler unterbringen können, die gleichzeitig auf einen Server zugreifen. Wenn man einberechnet, dass nicht jeder zur selben Zeit spielt, dann kommen wir auf ein Maximum von 20.000 Spielern je Server. Hier kommt uns unser Cross-Region-Design zugute mit der Acht-Stunden-Zeitverzögerung zwischen Japan, Europa und den USA. Deshalb wird man immer, wenn man einloggt auf Mitspieler treffen. Gegenüber regional abgeschotteten Servern anderer MMOs ist das natürlich erheblich effizienter.

Wird es PvP geben oder bietet das "Final Fantasy"-Universum keine guten Voraussetzungen für den Kampf Spieler gegen Spieler?
Dass es noch kein PvP gibt, hat nichts mit der Welt zu tun, sondern ist darin begründet, dass wir nicht die nötige Entwicklungszeit hatten. Wir sind am Überlegen, bei einem Versions-Update PvP für Spieler ab einer bestimmten Erfahrungsstufe einzuführen. Wir starten zwar PvE-basiert, aber man darf kommende, optionale PvP-Aspekte erwarten.

Wie lange wollen Sie "FF XI" noch unterstützen?
Natürlich hoffen wir, die "FF XI"-Spieler zu "FF XIV" zu ziehen, aber wir wissen, dass immer noch mehrere 100.000 Spieler Spaß mit diesem MMO haben. So lang dies der Fall ist, wollen wir das Spiel unterstützen. Letzten Monat hatten wir z.B. ein Versions-Update, bei dem wir neue Inhalte hinzugefügt haben. Zwei weitere Updates sind geplant, mindestens ein Jahr wird noch für "FF XI" entwickelt werden.

Machen Sie den "Final Fantasy XI"-Spielern den Wechsel irgendwie schmackhaft?
Das werden wir bald verkünden. Aber wenn jemand sich mit beiden "Final Fantasy"-MMOs vergnügen will, dann bekommt er sicher irgendeine Form von Bonus.



PS3 Neben Treffer- und Magiepunkten sind im Kampf die Aktionspunkte relevant – sie sind nötig, um Specials zu starten.

teilen, die Minimap ist informativ und die Laufwege werden so kurz wie möglich gehalten. Dafür sorgen die 'Aetherytes' – Säulen kristallisierten Äthers, die zahlreich in der Gegend herumstehen. Sie dienen als Teleporter zwischen bereits erkundeten Gebieten, außerdem wächst nach dem erfolgreichen Abschluss einer Mission an Ort und Stelle ein Aetheryte zur Quest-Abgabe und raschen Heimkehr aus dem Boden.

Zwanglose Klassen

Das Armory-System ist im Endeffekt eine Weiterentwicklung des Job-Systems von "Final Fantasy XI" – es erlaubt den beliebigen und freien Wechsel der Spielerklasse. Zwar sucht sich dieser zunächst eine Klasse aus, die einer der vier Disziplinen War (physischer Kampf), Magic (magischer Kampf), Land (Ressourcen-Sammler) oder Hand (Handwerker) entstammt. Diese Klasse ist aber nicht an den Charakter, sondern an bestimmte Gegenstände gebunden: Tauscht der Spieler Speer mit Hammer, ändert er auch seine Klasse von Lanzenträger in Schmied. Das jeweilige Klassenlevel bleibt davon unberührt – in einer Klasse gesammelte Erfahrung und Fertigkeiten gehen niemals verloren. Neben dem Klassenlevel gibt es noch ein allgemeines physisches Level, auf das jegliche Eurer Aktionen Erfahrungspunkte einzahlen und das Euch bei Stufenaufstieg verbesserte Attribute sowie zusätzliche HP und MP verschafft. Die dritte Kampf- und überlebensrelevante Variable neben Lebens- und Magiepunkten sind die Taktikpunkte, die sich durch Treffen und Getroffenwerden ansammeln und in Spezialaktionen investiert werden oder bei Nichtverwendung flink wieder verfallen. In puncto Optik, Mechanik, Vielfalt scheint bei "Final Fantasy XIV" nicht mehr viel schiefgehen zu können – bleibt noch die Handhabung übers PS3-Pad. Natürlich ist das satt belegt und vielfach muss man sich durch allerlei Menüs kämpfen, um zur gewünschten Aktion zu gelangen. Ob das praktikabel ist, muss sich in einem längeren Betatest herausstellen – zumindest erlauben die Entwickler die Verwendung von Maus und Keyboard. PC-Abenteurer sind ja schon beim Starttermin im Vorteil... *sf*

Der PS3-Controller ist satt mit Funktionen belegt.



PS3 Bei diesem Kampf gegen eklige Quallenviecher erlernt Ihr die Grundlagen der "Final Fantasy XIV"-Steuerung.



PS3 Habt Ihr genug vom Zaubern, wird einfach schnell ein Item und damit die Klasse gewechselt.

System	**PS3**
Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Online-Rollenspiel**
Termin	**März 2011**

DAS GEFÄLLT UNS
- detailreiche und stimmungsvolle Optik
- Einsteiger- und Veteranen-freundlich
- flexibles Klassen- bzw. Berufssystem

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- komplizierte Handhabung könnte Spielfluss hemmen

FAZIT » Ein durchdachtes, umfangreiches und wunderschönes Online-Rollenspiel, das auch den RPG-Egomanen zum geselligen Abenteurer machen könnte.

DIE CHARAKTERE

Fünf Rassen bevölkern mit je zwei Stämmen die Fantasy-Welt Eorzea: die elfenhaften Elezen, die menschlichen Hyur, die niedlichen Lalafel, die sexy Miqo'te und die kräftigen Roegadyn (von links).



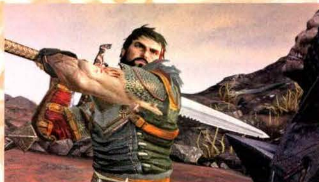




Dragon Age II

Genre: Rollenspiel
System: PS3 / 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 1. Quartal 2011

Der Wächter ist tot, es lebe der Wächter: In "Dragon Age II" zieht Ihr nicht mehr mit Eurer Heldenfigur aus dem ersten Teil durch Ferelden, sondern mit einem vorgegebenen, menschlichen Charakter namens Hawke, der sogar eine komplette Sprachausgabe verpasst bekommt. Hawkes Aussehen und Geschlecht dürft Ihr frei wählen, auf den Bildern seht Ihr lediglich Bio-Wares Beispiel-Bartmann. Die zehn Jahre umspannende Handlung spielt teilweise während der Geschehnisse von "Origins", so flieht Hawke zu Beginn aus dem von der dunklen Brut überrannten Lothering. Der Clou: Ladet Ihr Euren Spielstand aus dem Vorgänger, verändert sich Ferelden gemäß der Entscheidungen, die Ihr im ersten Spiel getroffen habt. Die Entwickler versprechen zudem, die Kampfsteuerung auf Konsole zu überarbeiten. *mw*



Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

Genre: Rollenspiel
System: DS
Hersteller: Square Enix
Termin: 8. September

Was haben unser vierter Bundeskanzler und der Protagonist von "Final Fantasy: The 4 Heroes of Light" gemeinsam? Ihren Namen. Sonst nichts, denn es ist kaum vorstellbar, dass Willy Brandt bereits im zarten Alter von Vierzehn als volljährig galt und überdies ein Auslandspraktikum absolvierte, um die Prinzessin seines Heimatlandes Horne aus den Gichtfingern einer Hexe des Nordens zu befreien.

So aber will es die Hintergrundgeschichte des exklusiv für Nintendos DS entwickelten Rollenspiels und deshalb stiefelt der schneidige Brandt mitten hinein ins Bilderbuch-Abenteuer (siehe Bild oben). Die erzählenden Märchenonkel dürften DS-Rollenspielern dabei keine Unbekannten sein, denn mit Matrix Software zeichnen jene Entwickler für das Rollenspiel verantwortlich, die bereits mit den DS-Remakes von "Final Fantasy III" und "Final Fantasy IV" Achtungserfolge landeten.

Spielerisch erwartet Euch klassische RPG-Kost, menügesteuerte Rundenkämpfe, eine vierköpfige Party und 24 wählbare Jobklassen, die Euch im sogenannten 'Crown'-System zur Verfügung stehen. *mw*

Weitere sagenhafte Videospiele der nächsten Monate

NAME	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	BESCHREIBUNG	TERMIN
Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3 360	Joe Madureira und seine Truppen halten mit Details zu Kriegs Comeback noch hinterm Berg.	2011
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action-Adventure	PS3 Wii PSP DS	Mutig: Auch Gelegenheitsspieler sollen mit dem Fantasy-Abenteuer gelockt werden (siehe M! 04/10).	17.9.
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action-Adventure	PS3 360	Die Snowblind Studios garantieren solide und kernige Kämpfe in der Tolkien-Welt (siehe M! 08/10).	2011
Divinity II: Flames of Vengeance	dtp	Rollenspiel	360	Der Download-Zusatz erweitert das Abenteuer um 15 bis 20 Stunden (siehe M! 05/10).	August
Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel	DS	Zurück zu den Klassikern: Wie bei Teil 4 und 5 wird vor allem die Optik aufgepeppt (siehe M! 04/10).	2011
Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	Die RPG-Profis Obsidian und der Serienschöpfer sind mit dabei – gute Dungeon-Action sollte drin sein.	2011
El Shaddai: Ascension of the Metatron	Ignition	Action	PS3 360	Die ungewöhnlich inszenierte Action setzt auf Bibel-Thematik und Pastelltöne (siehe M! 08/10).	2011
Final Fantasy Versus XIII	Square Enix	Rollenspiel	PS3	Das geheimnisumwitterte Projekt will Third-Person-Action und "Kingdom Hearts"-Ideen verquicken.	2011
God Eater Burst	Namco-Bandai	Action	PSP	Mischung aus "Monster Hunter" und "Devil May Cry"-Kloppereien (siehe M! 04/10).	2011
God of War: Ghost of Sparta	Sony	Action-Adventure	PSP	Kratos' zweiter Handheld-Ausflug verspricht erneut krachige Antik-Action (siehe M! 08/10).	2011
Golden Sun: Dark Dawn	Nintendo	Rollenspiel	DS	Etwas für Nostalgiker: Klassisches Japan-RPG mit Puzzle-Einlagen (siehe M! 08/10).	4. Quartal
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure	PS3 360 Wii DS	Stilwechsel: Die erwachsenere Third-Person-Action spielt außerhalb Hogwarts (siehe M! 08/10).	4. Quartal
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action-Adventure	PS3 360	"Gears of War" im Fantasy-Gewand klingt nach einer reizvollen Mischung (siehe M! 07/10).	2011
Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action-Adventure	3DS	Nintendos 8-Bit-Flattermann erlebt ein buntes Abenteuer in drei Dimensionen (siehe M! 08/10).	2011
Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	Rollenspiel	PSP	Das PSP-Debüt der Serie mit Disney- und Square-Helden erzählt die Vorgeschichte des ersten Teils.	10.9.
Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3 360	"Dante's Inferno" lässt grüßen: literarisch angehauchte Actionschlachten inklusive (siehe M! 08/10).	2011
Lufia: Curse of the Sinistrals	Natsume	Action-Adventure	DS	Ob die Neuauflage des zweiten SNES-"Lufia" den Weg zu uns schafft, steht noch nicht fest.	2011
Majin and the Forsaken Kingdom	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3 360	Das Games-Republic-Abenteuer mit Mann und Monster steckt derzeit im Feintuning (siehe M! 05/10).	4. Quartal
Ninety Nine Nights II	Konami	Action	360	Die Fantasy-Schnetzelei nach "Dynasty Warriors"-Art spart sich neue Ideen (siehe M! 11/09).	9.9.
Ninokuni: The Another World	Level-5	Rollenspiel	PS3 DS	Level-5 und das Anime-Kultstudio Ghibli machen gemeinsame RPG-Sache (siehe M! 04/10).	2011
Okamiden	Capcom	Action-Adventure	DS	Märchenhaftes Knobelabenteuer mit viel Charme und Stylus-Pinseleien (siehe M! 08/10).	2011
Pirates of the Carribean: Armada der Verdammten	Disney	Action-Rollenspiel	PS3 360	Ohne Jack Sparrow, aber mit vielen Ideen – ein potenzieller "Fable III"-Rivale (siehe M! 04/10).	2011
Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3	Das Zauberlehrlings-Abenteuer setzt auf Move-Steuerung für Magie-Einsatz (siehe M! 08/10).	4. Quartal
The Grinder	Sega	Action-Rollenspiel	PS3 360 Wii	Aus einem Ego-Shooter wurde Rabaukentum in der Vogelperspektive – ob das gut geht?	2011
The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3	Das neue Abenteuer der "Ico"-Macher lässt immer noch auf sich warten (siehe M! 03/10).	2011
The Last Story	Nintendo	Action-Adventure	Wii	Das erste Mistwalker-Spiel von "Final Fantasy"-Schöpfer Sakaguchi für Wii – wir sind gespannt.	4. Quartal
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	Action-Adventure	3DS	Links populärstes Abenteuer macht den Sprung vom N64 in die Neuzeit (siehe M! 08/10).	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure	Wii	Diesmal steht besonders genaue Schwertkontrolle dank Wii MotionPlus an (siehe M! 08/10).	2011
The Witcher 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	PS3 360	Ob der Hexer mit dem erwachsenen RPG wirklich sein Konsolen-Debüt feiert, ist noch ungewiss.	2011
Trinity: Souls of Z'ill O'll	Tecmo-Koei	Action-Rollenspiel	PS3	Zu dritt geht es durch eine Fantasywelt, in der Kämpfe und Schlachten mit Magie geschlagen werden.	4. Quartal
Venetica	dtp	Rollenspiel	PS3	Die Umsetzung des Xbox-360-Abenteuers wird technisch aufgemotzt (siehe M! 06/10).	3.9.
Warriors: Legend of Troy	Tecmo-Koei	Action	PS3 360	Wie originell: Statt Samurais gehen Spartaner in Massenschlachten aufeinander los.	24.9.
White Knight Chronicles 2	Sony	Rollenspiel	PS3	Der Erstling war ansprechend, aber eintönig – wir hoffen auf Besserung bei Teil 2.	2011
Xenoblade	Nintendo	Rollenspiel	Wii	Von Tetsuya "Xenogears" Takahashis neuem Werk erwarten wir anspruchsvolle RPG-Kost.	2011







HOT 50

Frauen-Power in Videospielen – das ist kein Hirngespinst. Auch wenn Stiernacken wie Marcus Fenix oder gesichtslosen Ego-Shooter-Rambos in der Regel mehr kommerzieller Erfolg beschieden ist, so haben sich doch allerlei virtuelle Schönheiten einen Namen gemacht. Und das nicht nur als Ensemble-Mitglieder in Beat'em-Ups, sondern als Hauptfiguren in Millionensellern.

M! zollt den digitalen Heldinnen auf den folgenden Seiten Tribut. Unser "Hot 50"-Countdown erfasst dabei keineswegs nur Babes, deren wesentliche Vorzüge aus möglichst knapper Bekleidung und monströsen Oberweiten bestehen. Natürlich gehören diese Aspekte dazu, doch genauso wichtig waren für uns Faktoren wie Bedeutung für die Videospiel-Historie, Persönlichkeit und herausragende Fähigkeiten.

Aber genug der Vorrede, blättert um und genießt unsere Rangliste, die in heißen Redaktionsdiskussionen entstanden ist. Teilt Ihr unsere Meinung? Haben wir jemand übersehen? Dann lasst es uns per E-Mail an leserpost@maniac.de wissen!





ZEPHIE
Magna Carta 2 • 2009

Stellvertretend für alle vom koreanischen Grafiker Hyung-Tae Kim entworfenen Rollenspielfrauen der "Magna Carte"-Reihe gibt Zephie unverkennbar das Hauptmotto vor: Bauch rein, Brust raus!



SHANOA
Castlevania: Order of Ecclesia • 2008

Die 'schwarze Katze' aus dem letzten "Castlevania" für DS überzeugte mit ihren ellenlangen Beinen in lederner Fetischbereifung nicht nur uns, sondern verdrehte auch dem transsilvanischen Vampirlord ordentlich den untoten Schädel.

COURTNEY GEARS
Ratchet & Clank 3 • 2004

Schön schräg: Die blecherne Britney-Parodie sorgt in Insomniacs Baller-Hüpferei nicht nur für Lacher, sondern auch einen interessanten Bosskampf.



KOS-MOS
Xenosaga • 2002

Glasfasermähne, hydraulischer Popo und die Zerstörungskraft einer Atombombe: Niemals war der militärische Fortschritt der Menschheit attraktiver.





KELLY O'LENMEY
GunValkyrie • 2002

Segas frühes Xbox-Sci-Fi-Spektakel war Quell für zahlreiche Flüche, denn die komplizierte Joypad-Belegung sorgte regelmäßig für verknotete Finger. Doch für die aparte Kelly nahm man dieses Verletzungsrisiko gerne in Kauf.



RACHEL
Ninja Gaiden • 2007

Die Ninjabraut tauchte bis heute in keinem "Dead or Alive"-Teil auf, hat den Team-Ninja-Kolleginnen aber eins voraus: Bei "Ninja Gaiden Sigma" lassen sich ihre hervorstechenden Merkmale per PS3-Pad gezielt in Wallung bringen

B. JENET
Garou: Mark of the Wolves • 1999

Die adrette Piratin denkt nur an das Eine: Geld. Und um an den schnöden Mammon zu kommen, wirft sie Gegnern schon mal einen Kuss zu – der sie dann von den Socken haut.



KONOKO
Oni • 2001

Auch wenn es so mancher nicht glauben mag: Bungie gab es schon vor "Halo". Dabei entstand unter anderem der PS2-Shooter "Oni", der mit Ausnahme seiner adretten Heldin aber arg grau ausfiel.



CATE ARCHER
No One Lives Forever • 2000

James Bond? Braucht keiner, wenn es Cate Archer gibt. Die Allzweck-Agentin schoss sich durch zwei einfallsreiche Abenteuer und präsentierte neben ihrem bonbonbunten Outfit jede Menge Charme, bevor sie in der Versenkung verschwand.

KRYSTAL
Star Fox Adventures • 2002

Der Inbegriff der 'Foxy Lady'. Die blaue Füchsin taucht zu Beginn des Abenteuers im luftigen Harems-Look auf, doch das täuscht: Krystal macht sich auch im Kampfanzug prächtig und weiß mit Ballermännern umzugehen.



JENNIFER TATE
Primal • 2003

Die unfreiwillige Heldin ist die stärkere Hälfte in der Beziehung – als ihr Freund in eine andere Welt entführt wird, macht sie sich auf den Weg und nimmt auch hin, dass sie sich in Dämonenformen verwandeln muss.



CHRISTIE
Dead or Alive 3 • 2001

Obwohl sie erst seit Teil 3 dabei ist, hat die Killerin schnell die Blicke auf sich gezogen: Mit aufreizenden Kostümen und nächtlichen Badetouren im Vorspann werden brave Konkurrentinnen ausgestochen.



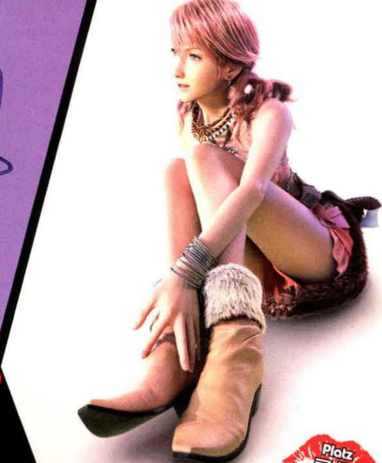
MORRIGAN
Dragon Age: Origins • 2009

Die unnahbare Zauberin aus dem Wald geizt nicht mit giftigen Kommentaren und weiblichen Reizen. Helden mit genügend Ausdauer können aber ihre Zuneigung erringen. Aber Vorsicht: Eure Schwiegermutter ist ein echter Drache.



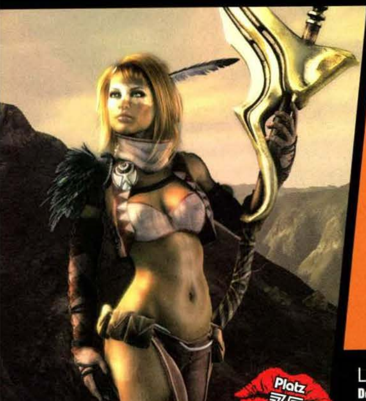
FELICIA
Darkstalkers: The Night Warriors • 1994

Eigentlich sollte Felicia nach den Planungen der Charakterdesigner das sexy Mädel in "Darkstalkers" werden. Weil sich aber Kollegin Morrigan diese Rolle schnappte, wurde im Gegenzug das Katzenmädchen verniedlicht, ohne ihren Biss zu verlieren.



VANILLE
Final Fantasy XIII • 2009

Bei der notorisch gut gelaunten Vanille kommen Spieler ins Schwitzen. Einerseits besticht die Schönheit durch ihren knappen Minirock, andererseits fühlt man sich durch ihr kindlich-naives Gemüt fast schuldig, wenn man einen Blick auf ihre Beine riskiert. Sie weiß sich aber zu wehren und hilft der Truppe mit positiver Ausstrahlung.



TYRIS FLARE
Golden Axe • 1989

Im Arcade-Original musste sich die rothaarige Kriegerin noch das Rampenlicht mit einem grummeligen Zwerg und einem Pseudo-Conan teilen – in der Next-Gen-Neuauflage übernahm sie alleine das blutige Regiment.



LADY
Devil May Cry 3 • 2005

Die schwarzhaarige Femme Fatale kennt beide Seiten: In Teil 3 wollte sie noch als Obermotz Dante den Garaus machen, im Nachfolger kämpft sie dann an seiner und Neros Seite für das Gute.



CHRISTIE MONTEIRO
Tekken 4 • 2001

Tekken-Spieler wissen: Capoeira-Kämpfer sind unfair. Deshalb musste Eddie in Teil 4 seinen Platz an Christie abgeben – denn wenn man schon dauernd von einem unausgewogenen Charakter weggeputzt wird, dann soll der wenigstens mit seinem sexy Äußeren trösten.

Platz 33

MILEENA
Mortal Kombat II • 1993

Kitanas Klon ist Meister der Täuschung: Denn was dank aufreizender Klamotten wie ein Supermodel wirkt, hat hinter der Gesichtsmaske eine unliebsame Überraschung parat...



ALICIA
Bullet Witch • 2006

Die Hexe aus Cavias knalligem Action-Spektakel entpuppte sich als Allroundtalent: Neben einer Menge Zaubersprüche schleppte sie eine mächtige Magiewumme mit sich herum, die mehr Blei spuckte als ein Vulkan Lava.





FRANZISKA VON KARMA
Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All • 2002

Die junge Staatsanwältin ist beinhart: Mit Köpfchen und locker sitzender Peitsche zeigte sie Freund und Feind, dass mit deutschstämmigen Rechtsverdrehern nicht gut Kirschen essen ist.



Platz 29

VANESSA Z. SCHNEIDER

P.N. 03 • 2003

Die Helding von Shinji Mikamis wenig beachtetem GameCube-Werk besticht mit engem Outfit, Feuerkraft und Hüftschwung im Rhythmus des Hintergrundbeats.



Platz 28

NINA WILLIAMS

Tekken • 1994

In der ausufernden, von immer mehr skurrilen Zeitgenossen bevölkerten Kämpferriege von Namcos Prügelserie wirkt Nina beinahe normal – sieht man von ihrer Nebenbeschäftigung als eiskalte Killerin im Spin-off "Death by Degrees" ab.

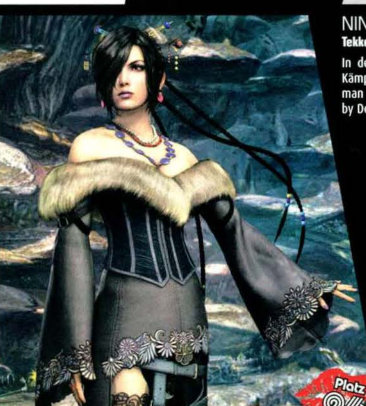


Platz 27

HANA TSU-VACHEL

Fear Effect • 1999

Die Heldin zweier ambitionierter Action-Abenteuer hält mit ihrer Sexualität nicht hinter dem Berg: Beim zweiten Auftritt hat sie ihre Liebhaberin im Schlepptau und wurde in der Werbekampagne als waffenvernarrte Kampflesbe inszeniert.



Platz 26

LULU

Final Fantasy X • 2001

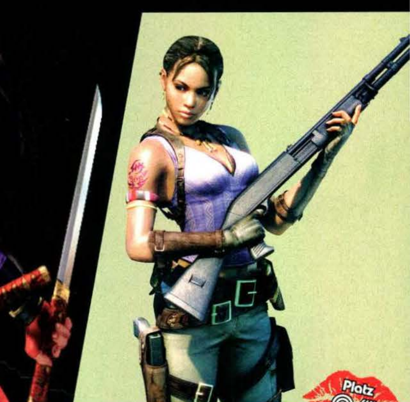
Obwohl sie eher zur zweiten Riege des "FF X"-Emsembles gehört, sticht Lulu dank weiblicher Proportionen neben den burschikosen Mädels wie Rikku heraus – ob diese aus Neid dafür gesorgt haben, dass Lulu im Ableger "Final Fantasy X-2" nur noch als verkappte Hausfrau auftaucht?

Platz 25

TAKI

Soul Edge • 1995

Die Ninja-Lady hat ihren Rivalinnen eines voraus: Als einziger weiblicher Serien-Charakter wurde sie für einen Auftritt im ungewöhnlichen Crossover-RPG "Namco X Capcom" ausgewählt.



Platz 24

SHEVA ALOMAR

Resident Evil 5 • 2009

Die neue Partnerin von Chris Redfield ist kompetent, kampfstark und verkörpert die Kategorie 'erwachsen und sexy ohne Körbchengröße Doppel-D' – mehr davon!



Platz 23

CAMMY WHITE

Super Street Fighter II: The New Challengers • 1993

Die britische Blondine ist ein Fanliebling und sammelte bei der offiziellen 'Wer soll in Teil 4 dabei sein?'-Umfrage von Capcom fast so viele Stimmen wie die restlichen Kämpfer zusammen.



Platz 22

MERYL SILVERBURGH

Metal Gear Solid • 1998

Früher ließ sich Meryl leicht von Männern beeinflussen, sei es Psycho Mantis oder Snake. Durch dessen Augen betrachtet, errötete der Rotschopf, der mittlerweile verheiratet ist.

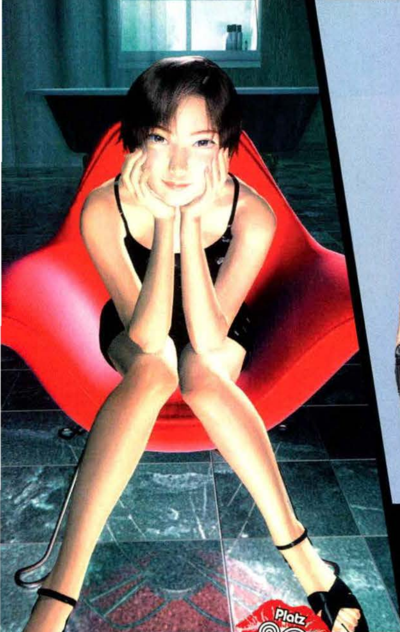


Platz 21

MADISON PAIGE

Heavy Rain • 2010

Die Reporterin mit Schlafstörungen hilft dem verzweifelten Vater Ethan bei der Suche nach seinem Sohn. Ihr erlebt die Dame im Evakostüm in der Dusche und bei der Flucht vor Einbrechern in Unterwäsche. Sogar eine spielbare Sexszene mit Ethan ist Madison vergönnt – eine reife Frau in einem reifen Spiel.



REIKO NAGASE
Ridge Racer • 1993

Vom Nummerngirl zum Serien-Blickfang: Die japanische Schönheit erarbeitete sich die Hauptrolle in den stilvoll gerenderten "Ridge Racer"-Vorspännen – was das Mädel aber eigentlich mit der Arcade-Raserei zu tun hat, ist bis heute ein Rätsel.



ALYX VANCE
Half-Life 2 • 2004

Schönheit und Intelligenz vereint: Alyx hilft Gordon Freeman in "Half-Life 2" bei der Flucht vor den Combine, später erklärt sie ihm den Umgang mit der Gravity Gun. In "Episode 2" wird die junge Frau von einem Combine Hunter schwer verwundet.



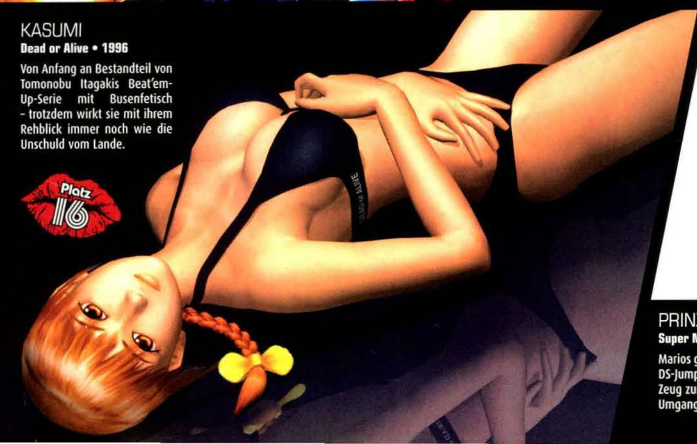
MORRIGAN AENSLAND
Darkstalkers: The Night Warriors • 1994

Die Succubus-Lady hält mit ihren Reizen nicht hinter dem Berg und ist die heimliche Hauptfigur der "Darkstalkers"-Serie – auch wenn offiziell Vampir Dimitri diese Rolle innehat.



RAYNE
BloodRayne • 2002

Rothaariger Killervampir auf Nazijagd – das hat doch was. Da sehen wir sogar darüber hinweg, dass sie gleich zweimal in den Fängen von Trashfilmer Uwe Boll gelandet ist.



KASUMI
Dead or Alive • 1996

Von Anfang an Bestandteil von Tomonobu Itagakis Beat'em-Up-Serie mit Busenfetisch – trotzdem wirkt sie mit ihrem Rehblick immer noch wie die Unschuld vom Lande.



PRINZESSIN PEACH
Super Mario Bros. • 1985

Marios große Liebe ist alles andere als hilflos, auch wenn es fast immer so scheint. Im DS-Jump'n'Run "Super Princess Peach" zeigt die Königstochter, dass sie durchaus das Zeug zur Heldin hat. Und in der "Smash Bros."-Reihe demonstriert sie den richtigen Umgang mit Küchengemüse: ausreißen und auf Gegner schleudern!

BAYONETTA

Bayonetta • 2009

Die Hexe verblüfft mit ihrem magischen Haar: Normalerweise dient es als Bekleidung, doch wenn sie es für mächtige Zauber einsetzt, zeigt sie viel Haut. Außerdem beweist Bayonetta, dass auch starke Schenkel mächtig sexy sein können.





RABBID

Rayman Raving Rabbids • 2006

Ubisofts Klamauk-Karnickel mögen nicht so sexy sein wie Hugh Hefners Bunny-Brigade, doch ganz ohne sind sie auch nicht – wer kann sich den Reizen dieser Tennis-Elfe ernsthaft verschließen?

FAITH

Mirror's Edge • 2008

Die Free-Running-Expertin setzt auf sportliches Outfit und eine flotte Frisur – dieser Gegenentwurf zur typischen vollbusigen Blondine geht auf und beschert uns eine angenehm moderne Heldin.



SARAH BRYANT

Virtua Fighter • 1993

Obwohl die "Virtua Fighter"-Serie stets mehr Wert auf das ausgeklügelte Kampfsystem legte, als auf die Reize ihrer Heldinnen, ist Sarah das beste Beispiel dafür, dass auch Prügel-Ladys ohne übertriebene Kurven einschlagen.



ADA WONG

Resident Evil 4 • 2005

Die mysteriöse Agentin taucht in fast allen "Resident Evil"-Teilen in mehr oder weniger kleinen Nebenrollen auf – in den PS2- und Wii-Umsetzungen von Teil 4 bekam sie schließlich einen eigenen Abschnitt spendiert, in dem sie die erste Geige spielte und mit ihren Outfits betörte.



NARIKO

Heavenly Sword • 2007

Über den Stellenwert ihres ambitionierten PS3-Abenteuers streiten sich die Gelehrten, doch bei einer Sache sind sich alle einig: Emotionen weckt die Motion-Capture-Schönheit in jedermann.



IVY VALENTINE

Soulcalibur • 1998

Eigentlich heißt sie Isabella, doch auf dieses Detail achtet bei der "Soulcalibur"-Vorzeigefrau niemand. Vielmehr entwickelte sie sich im Lauf der Serie zum Physik-Wunder – denn wie die stetig anschwellenden Brüste von inzwischen nur noch bindfadendünnen Kostümchen in Zaum gehalten werden, ist mit Newton kaum zu erklären.

Platz 8



ULALA

Space Channel 5 • 1999

Die Weltraumreporterin entsprang der Fantasie der japanischen Entwickler-Ikone Tetsuya Mizuguchi und durfte in zwei quietschfidelen Musikspielen die Hüften so aufreizend schwingen, dass Gaststar Michael Jackson nur die zweite Geige spielte. Trotz niedriger Verkaufszahlen ist sie regelmäßig dabei, wenn Sega Gastauftritte in anderen Spielen vergibt.



JOANNA DARK

Perfect Dark • 2000

Rares talentierte Ego-Shooter-Agentin hat ein bewegtes Leben hinter sich: Der N64-Auftritt war fast zu ambitioniert für die Hardware, beim spielerisch mittelprächtigen Xbox-360-Debüt wurde ihr zu allem Überfluss eine unpassende Anime-Generalüberholung zuteil – dabei ließ obiges Charakterdesign, das im Vorfeld entstand, doch keine Wünsche offen.



MAI SHIRANUI

Fatal Fury 2 • 1992

Die vollbusige Kämpferin sorgte mit ihren Rundungen in der Vergangenheit für Aufsehen: In der Heimfassung von "King of Fighters '94" wurde der berühmt-berüchtigte 'Boob Bounce' der Pausenanimation entfernt – die Fans fanden das frech, in späteren Teile hüpften die Brüste dann wieder.



MS. PAC-MAN

Ms. Pac-Man • 1981

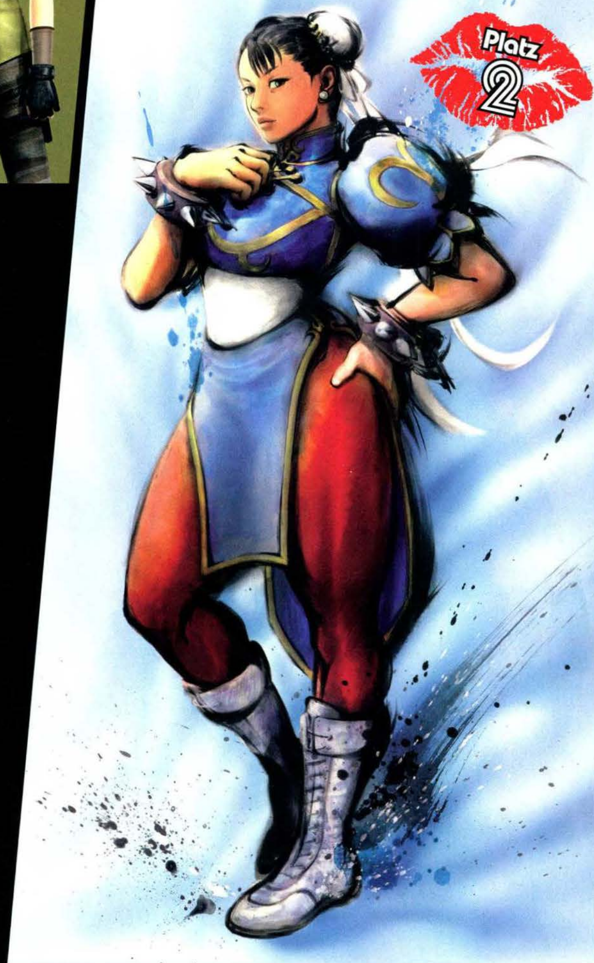
Die Pampelmuse mit Schleife und Lackstiefeln ebnet als erste weibliche Hauptfigur der Videogame-Historie den Pfad für ihre Geschlechtsgenossinnen, ohne jedoch im Spiel auf sichtbare Reize angewiesen zu sein.

SAMUS ARAN
Metroid • 1986

Eine der ersten Heldinnen der Videospielgeschichte offenbarte ihr Geschlecht nur schnellen Spielern und erst am Ende des Debüts, als sich Samus als blonde Schönheit aus ihrem Power Suit (1) schälte. Dabei war nicht nur die Atmosphäre des Spiels, sondern auch die Verwendung eines weiblichen Helden von Ridley Scotts "Alien" inspiriert. Im Gegensatz zu den meisten anderen Frauen in Videospielen ist Samus wie ihr Vorbild Ellen Ripley (Sigourney Weaver) als wortkarge, selbstbewusste und durchsetzungsfähige Kämpferin bekannt, die dabei jedoch nicht auf knappe Outfits wie den Zero Suit (großes Bild) oder gar Mascara verzichtet. In der neuesten Episode "Metroid: Other M" zeigt sich Samus erstmals mit Kurzhaarschnitt (2).

CHUN-LI XIANG
Street Fighter II • 1991

Die erste spielbare Frau der Beat'em-Up-Geschichte ist keine typische Schönheit, prägt aber noch heute das "Street Fighter"-Bild als treibende Kraft hinter Ken und Ryu. Dabei verzichtete sie bis auf wenige Ausnahmen ("Street Fighter III", Bild 1 bzw. "Super Puzzle Fighter", Bild 3) auf extravagante Garderobe und blieb ihrem blauen Standard-Outfit treu. Außerdem wurde ihr die zweifelhafte Ehre zuteil, als einziger Charakter der "Street Fighter"-Riege mit einem eigenen Film beglückt zu werden. "The Legend of Chun-Li" mit Kristin Kreuk in der Hauptrolle (Bild 2) entpuppte sich als größerer Käse als das Van-Damme/Kylie-Minogue-Werk von 1994, fügte dem Ansehen der Prügel-Ikone aber zum Glück keinen dauerhaften Schaden zu.





Platz 1

LARA CROFT

Tomb Raider • 1996

Wer sonst hätte sich den Spitzenplatz unserer Top 50 verdient? Wie kein anderer Videospielcharakter vor oder nach ihr – auch kein männlicher – hat die blaublütige Abenteurerin es geschafft, jenseits ihres Ursprungsmediums zum Weltstar zu werden. Egal ob Spielfilme, mehrere Comic-Serien, Auftritte in Musikvideos oder der Sprung auf den Titel renommierter Magazine rund um die Welt: Lara Croft hat alles erreicht. Dabei stand ihre Existenz zu Beginn der "Tomb Raider"-Entwicklung noch gar nicht fest: Ursprünglich wollte Designer Toby Gard für das Höhlenforscher-Abenteuer nämlich einen Indiana-Jones-Verschnitt als Hauptfigur verwenden, doch bei Core Design stieg die Furcht vor 'Der Rache des George Lucas'. Um Rechtsstreitereien aus dem Weg zu gehen, wurde kurzerhand das Geschlecht geändert. Auch einen entscheidenden Aspekt ihres charakteristischen Äußeren verdankt Lara dem Zufall: Beim Erstellen des Polygonmodells erhöhte Gard versehentlich die Körbchengröße um zusätzliche 20 Prozent – dem Rest des Teams gefiel dieser Fauxpas aber so gut, dass damit die neuen Gardemaße feststanden. 14 Jahre nach ihrer Geburt ist Ms. Croft präsent wie eh und je und nimmt die nächste Stufe: Beim im August als Download erscheinenden Abenteuer "Lara Croft and the Guardian of Light" wird erstmals auf den "Tomb Raider"-Namen verzichtet.

1



2



3



4



5



6



7



LARAS LADYS

Auch in Fleisch und Blut hat Miss Croft eine Sonderrolle: Für öffentliche Auftritte kürte Eidos im Laufe der Jahre allerlei Models zu Realvertreterinnen. Als erste offizielle Echtwelt-Lara agierte Rhona Mitra (1), danach folgten Nell McAndrew (2), Lara Weller (3), Lucy Clarkson (4), Jill de Jong (5) und Karima Adebibe (6), um die noch verhältnismäßig wenig Wirbel gemacht wurde. Anders dagegen bei Alison Carroll (7), die mit viel Trara vorgestellt wurde. Nach ihrer Lara-Zeit machten die wenigsten Frauen dauerhaft Karriere: Lediglich Rhona Mitra kann eine erfolgreiche Film- (u.a. "Doomsday") und Fernseh-Karriere (u.a. "Boston Legal) vorweisen, Nell McAndrew dagegen war die erste, die seinerzeit für den Playboy blank zog.

ZELLULOID-LARA

Auch in Hollywood fasste die Forscherin erfolgreich Fuß: Zwei akzeptable "Tomb Raider"-Spielfilme wurden gedreht, für die Hauptrolle fand sich mit Angelina Jolie sogar eine leibhaftige Oscar-Gewinnerin und erste "Sexiest Woman Alive".



3

Heldinnen zum Anfassen...

...vorausgesetzt, sie lassen es zu, denn diese Damen sind schwer bewaffnet. Bühne frei für Latexschwert, Holzschild, Moosgummi-Schulterpolster und Helm aus Pappmaschee!

Wie Game-Babes im echten Leben aussehen würden... das verrät ein Blick in die auch bei uns stetig wachsend Cosplay-Szene: Cosplay steht für 'Costume Play' und beschreibt die Angewohnheit begeisterter Manga-, Anime- und auch Videospiel-Freaks (meist weiblichen Geschlechts), in die Outfits ihrer Lieblings-Charaktere zu schlüpfen. Ob vollbusige Prügelspielschönheit wie Ivy, die zarte Polka aus dem Tri-Crescendo-Rollenspiel "Eternal Sonata", das rassige Fetisch-Girl Lulu aus "Final Fantasy X" oder Gaming-Femme-Fatale Lara Croft: Kaum ein prominenter Charakter ist vor den Nähmaschinen der kostümierwütigen Damen sicher. Denn: Was eine echte Cosplayerin ist, die schneidert ihre Outfits selbst, stellt Accessoires wie Schwerter oder Schilde in Eigenregie her und föhnt sich vor teuer importierten Perücken-Rohlingen den Wolf. Dann wird die derart modellierte Haarpracht gefärbt und mit verspielten Extensions so weit in Form gebracht, bis sie der Wuschelfrisur des Vorbilds bis ins Detail gleicht (siehe MAN!AC 10/06).

Nationale wie internationale Meisterschaften belohnen nicht nur das beste Kostüm, sondern außerdem den ausgefallensten Auftritt: Die Damen singen, chargieren was das Zeug hält und scheuen selbst vor akrobatischen Einlagen nicht zurück, um die Jury zu überzeugen. Zugegeben: Längst nicht jede Cosplayerin wird dem knackigen Vorbild aus ihrem Lieblingsspiel gerecht – aber einige scheinen für dieses Hobby wie geschaffen und machen dem virtuellen Original in puncto Schönheit ernstlich Konkurrenz. Wir haben uns in der Szene umgesehen und stellen Euch Videospiel-Mädels vor, die den 3D-Fetisch ins reale Leben transportieren und fast schon filmreife Outfits tragen. *rb*



7



4

1



5

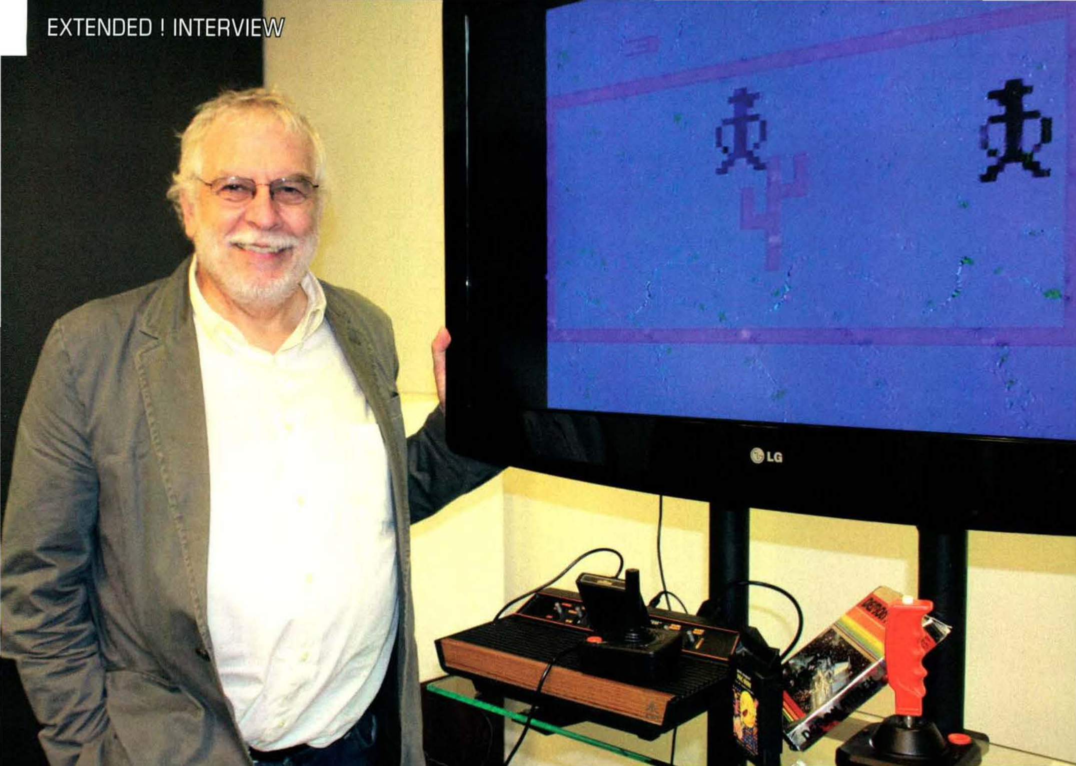
2



6



Wen Ihr hier seht und wer sie vor der Kamera hatte: Von Christoph Gerlach (http://christophgerlach.deviantart.com) kommt die Fotografie der verführerisch schönen "Lena-Lara" (Bild 1) als Lara Croft (http://lady-lara-croft.npage.de), für Robin Eckert (www.const-de.eu) wiederum stand Karen (als "Soulcalibur"-Ivy) Modell (Bild 2). Linnea ist ebenfalls in die beliebte Ivy-Rolle geschlüpft, ihre Freundin Sarah spielt die göttliche Sophitia: Beide wurden von Katharina Mayer aufgenommen (Bild 3). Von derselben Fotografin stammt das Gruppenbild mit magischem Blitzlichtgewitter (Bild 4) – Ihr seht eine Szene aus "Eternal Sonata" und von links nach rechts die Cosplayerinnen Sonja, Nina, Anke und Isabell. Letztere übernimmt auf dem von Karen Heinrich geschossenen Foto die Rolle der "Final Fantasy X"-Diva Lulu, ihre Freundin Daniela hat den Part der lieblichen Yuna (Bild 5). Das Motiv mit Karen und Isabell schließlich zeigt zwei Figuren aus Squares PSone-Rollenspiel "Xenogears" (Bild 6), Karen und Linnea am See dagegen posieren als "Eternal Sonata"-Duo (Bild 7), hinter der Kamera stand in beiden Fällen wieder Robin Eckert.



Nolan Bushnell

M! spricht mit dem Gründervater der Videospiel-Industrie über dessen Vergangenheit sowie Gegenwart und Zukunft der interaktiven Unterhaltung.

M! Games: Da wir hier neben einer Atari-VCS-Konsole sitzen – waren Sie noch stark in die Entscheidungen rund um dieses Gerät involviert? Sie verkauften Atari ja bereits 1976 und verließen das Unternehmen 1978.

Nolan Bushnell: Ja, war ich. Zu dieser Zeit war das Gerät ja schon fertig entwickelt. Und ich empfand das Design als ziemlich beschränkt. Ich war der Meinung, dass die Lebensspanne dieser Maschine nur zwei bis drei Jahre hätte sein sollen. Aber das war ja auch einer der Streitpunkte. Ich wollte, dass wir gleich nach der Veröffentlichung dieser Konsole mit der Arbeit an der nächsten Version beginnen. Aber bei Warner meinte man: "Wir starten doch gerade erst damit." Und ich sagte ihnen: "Ja, aber der Design-Zyklus ist zwei bis drei Jahre!"

Nolan Bushnell

Alter: 67
Beruf: Studierter Elektrotechniker, Unternehmer

Firmengründungen (Auswahl)
- Syzygy (1971, Arcade-Videospiele)
- Atari (1972, Arcade- und Heim-Videospiele)
- Chuck E. Cheese's (1977, Restaurant-Kette für Kinder)
- Catalyst Technologies (1981, Gründerzentrum für Technologiefirmen)
- Sente Technologies (1983, Arcade-Videospiele)
- uWink (2000, Touchscreen-Restaurants)

Warum glaubten Sie an einen derart kurzen Generationszyklus?

Weil zu dem Zeitpunkt, als das VCS hier auf den Markt kam, sich die Preise schon derart stark geändert hatten. Diese Konsole besitzt einen Speicher von 128 Byte. Das ist nichts! Und es ist sehr, sehr limitierend. Das wurde wegen der Kosten so gemacht, aber zu der Zeit, als wir das Gerät auslieferten, hätten wir uns fast hundert Mal mehr Speicher leisten können. Und plötzlich hätten wir auch die Grafik erheblich verbessern können und so weiter... Hier, dieser Pixel, das kleinstmögliche Objekt war dieses grobe Viereck. Wir hätten es um den Faktor 16 kleiner machen können.

Aber das Unternehmen hat doch enorm viel Geld verdient, weil die Komponenten billig waren und man jede Menge Konsolen verkaufte.

Das stimmt. Aber dadurch wurde der Markt instabil gemacht. Und weil Warner seine Produkte veralten ließ, ging es schnurstracks in den Abgrund. Wenn du was nach der Methode 'bum bum bum' verkaufst, wird sich dein Markt sehr schnell erschöpfen. Und genau das passierte: Sie verkauften erst 15 Millionen Einheiten, dann 15 bis 20, noch einmal 15, wieder 15 – und dann 3 Millionen. Und dann war der Crash da.

Im Endeffekt haben Sie den Markt für Videospiele begründet. Hatten Sie jemals gedacht, dass Sie und Ihre Firma derart großen Einfluss auf die Unterhaltungswelt haben würden?

Als wir mit unserer Firma starteten, waren wir die Kleinsten, und 1976 waren wir die Größten (lacht). Und als wir wuchsen und mächtiger wurden, war es immer leichter zu erkennen, dass dies einmal eine sehr große Industrie werden würde. Und dabei war es immer meine Aufgabe – wenigstens empfand ich das so – dafür zu sorgen, unsere Mitbewerber klein zu halten (lacht).

Wenn es keinen Nolan Bushnell, kein "Pong", kein Atari gegeben hätte, wäre dann die Welt der Elektronik so wie wir sie heute kennen? Würden wir mit dem iPhone spielen, mit Motion-Controllern, mit "Farmville"?

Ich glaube schon, dass Atari und Al Alcorn und Nolan Bushnell und Ted Dabney einen Effekt hatten. Wir brachten das Videospiel acht Jahre näher heran. Aber ich glaube, dass das Videospiel auch von jemand anderem realisiert worden wäre, als der Mikroprozessor kam. Es war einfach zu offensichtlich.

War es herausfordernder, ohne Mikroprozessoren Spiele zu machen?

Es war schon etwas Besonderes. Die Technologie, die ich erschaffen hatte, erlaubte Videospiele noch vor der Ära des Mikroprozessors. Ich glaube, jede Menge Leute hätten ein Mikroprozessor-Spiel designen können.

Das war also Ihre herausragende Leistung?

Ich glaube ja, wenn diese Leistung auch nur für acht Jahre gut

war (lacht). Aber das war genug, um Atari zur Nummer 1 zu machen. Vielleicht bin ich ja ein bisschen zu bescheiden, aber ich glaube wirklich, dass auch jemand anderes den Stein ins Rollen gebracht hätte.

Welche Videospiel-Veteranen haben neben Ihnen die Videospiel-Industrie am meisten beeinflusst?
Steve Russell. Meiner Meinung nach war das wichtigste Spiel, das jemals entwickelt wurde, "Spacewar" auf PDP-1. Denn denken Sie daran: Dieses Spiel wurde mit jedem einzelnen PDP-1 ausgeliefert! Deshalb gab es Tausende Menschen, die mit diesem Titel in den PDP-1-Labors ihren ersten flüchtigen Blick auf ein Videospiel erhaschen konnten. Es gab auch eine Zeit, in der jede Menge Spieldesign stattfand, 1964, 1965, 1966. Alles auf Lochkarten, die man spät nachts in den PDP-1 lud, um zu spielen. Es gab ein Baseball-Spiel, ich selbst schrieb das Spiel "Fox and Geese", es gab Ping-Pong, alle möglichen Arten von Spielen. Vielleicht 20 insgesamt, und die Universitäten tauschten sie untereinander.

Wie denken Sie über die heutige Videospiel-Industrie? Finden Sie gut, wie sie sich entwickelt hat?
Insgesamt schon. Ich finde, das Spiele-Business hat eine Menge großartiger Dinge geleistet. Und ich finde, es hat sich einige recht geschmacklose Dinge geleistet, "Grand Theft Auto" finde ich scheußlich.

Sagen Sie das als achtfacher Vater, der den möglichen schlechten Einfluss dieser Spiele auf Kinder fürchtet?
Allerdings! Ich denke mir das jedes Mal, wenn man geschmacklose Dinge tut. Ich finde zum Beispiel auch, dass Kinder keine Pornos angucken sollten.

Aber es gibt sie.
Aber es gibt sie. Aber nur weil es sie gibt, weil es Geschmacklosigkeiten gibt, heißt das nicht, dass Eltern ihre Kinder an sie heranlassen sollten. Ich will, dass meine Kinder gute Werte auf den Weg bekommen.

Mögen auch Sie selbst als Spieler derartige Spiele nicht?
Ich als Spieler mag diese Spiele nicht. So einfach ist das.

Was spielen Sie aktuell?
(schnappt sich das vor ihm liegende iPad) Das hier ist "Space Station: Frontier" auf dem iPad, ein Tower-Defense-Spiel im Weltraum. Und dann ist da noch ein anderes Spiel auf dem iPhone, ein kleines simples Puzzle-Spiel, einfach wundervoll. Es heißt "Dot Dodge", und man macht eigentlich nur... (konzentriert sich aufs Spiel) aaah... (macht einen Fehler) ...

Stehen Sie auf Retro-Spiele?
Ja! (startet das nächste iPhone-Spiel) Das hier kostet 2 US-Dollar, es heißt "Slay", auch ein Puzzle-Spiel, sieht simpel aus, hat es aber in sich.

Sie haben also nie mit dem Spielen aufgehört?
Korrekt.

Soziales Spielen ist eine Konstante Ihrer über 40-jährigen Arbeit. Was halten Sie von Firmen wie Zynga, die diese Komponente für ihre Facebook-Spiele ausschlachten?
Absolut brillant! Tatsächlich hat Zynga etwas herausgefunden bzw. umgesetzt, das ich nicht verstanden hatte: Wie man beinahe schon nicht-spielerische Aktivitäten wie "Farmville" oder "Mafia Wars" erschaffen kann, die unglaublich ermüdend und mühselig sind, gleichzeitig aber auch auf sonderbare Weise fesseln.

Sind diese Spiele auf ihrem Zenit oder bald vergessen?
Man hat da eine neue Art sozialen Spielens erfunden, aber es wird auch noch andere Richtungen geben. Vielleicht gehen Spiele wie "Farmville" und "Mafia Wars" ihrem Ende entgegen. Ich habe aber gerade erst ein paar andere Spiele gesehen, über die ich nicht sprechen darf, und ich glaube, die werden auch fesseln und gut funktionieren.

Sie halten Ihre Augen also auch in diesem Bereich offen?
Es gibt da ein Spiel, das mich wirklich fasziniert, und das machen meine Söhne Brent und Tyler, meine zwei Ältesten. Brent ähnelt mir sehr, er ist Ingenieur und Programmierer, er nimmt alles in sich auf, ist ein guter Chef. Und Tyler ist ein brillanter Programmierer und Grafiker, die beiden sind so etwas wie meine Techie-Kinder. Sie haben ein Augmented-Reality-Spiel, das sie Ende Juli veröffentlichen werden. Es ist ein neues, wirklich tolles Konzept.

Für Smartphones?
Ja. Du merkst gar nicht, dass es da eine andere Welt gibt, die von unserer Welt überlagert wird. Dort lauern Bösewichte und ohne dein Smartphone kannst du sie nicht sehen...

Wie heißt die Firma?
Virsix. Und der Name des Spiels lautet "In the Trees".

Atari blickt auf eine lange, oft verwirrende Geschichte zurück. Haben Sie Ihre ehemalige Firma immer im Blick behalten?
Oh ja, ich meine, das ist ja wie mit deinen Kindern. Wenn deine Kinder fehl geleitet werden, oder wenn sie sogar selbst vom Weg abkommen und üble Dinge tun, sorgst du dich um sie.

Sie wussten also immer, wo gerade Namen und Lizenzen lagen?
Ja. Man liest eben und verfolgt, wenn es wieder einen Verkauf gab oder dies und das geschehen ist. Man verbringt nicht seine ganze Zeit damit, aber im Hinterkopf weiß man immer Bescheid.

Jetzt sind Sie wieder zurück bei Atari – im Board of Directors einer nun französischen Firma.
Sie müssen wissen, dass der Geschäftsführer nur ungefähr eine Meile von mir entfernt wohnt. Es mag vielleicht eine französische Firma sein, aber der Geschäftsführer lebt in Los Angeles und wir haben dort eine wirklich gute Präsenz. Es gibt auch ein Büro in New York. Wissen Sie, das Unternehmen macht ein paar Hundert Millionen Euro, es ist nicht klein.

Was ist dort Ihr Job?
Ich bin im Vorstand und besitze eine beratende Funktion. Atari ist gerade in einer spannenden Situation. Es könnte ein Retro-Unternehmen sein, aber das wäre nicht besonders interessant. Ich meine, für eine bestimmte Zahl von Leuten sind Retrospiele toll, aber du musst wirklich modern und innovativ sein. Und ich glaube, dass ich es prinzipiell schaffe, Dinge innovativ zu halten. Nicht indem ich alles selbst erfinde, sondern auch durch Sachen, die ich entdecke, die ich lizenziere. Deshalb will ich auch meine Hand nach der deutschen Entwickler-Gemeinde ausstrecken, während ich hier bin. Die Deutschen haben nämlich ein großartiges Gespür für Spiele. In puncto Brettspiele sind sie wahrscheinlich die Besten der Welt. Wenn man sieht, was da alles rauskommt, auch im Kartenspielbereich, das ist brillant!

Momentan scheint es ein gesteigertes Interesse an Ihrer Person und der Videospiel-Geschichte zu geben. Warum?
Ich glaube, die Rückkehr zu Atari hat das ein bisschen stimuliert. Und sicher auch der Kinofilm. Es wird ja einen Kinofilm geben (Anm. d. Red.: mit Leonardo DiCaprio als Nolan Bushnell).

Wann kommt er?
Weiß keiner.

Haben Sie das Skript gelesen?
Ja.

Ist es korrekt?
Es nimmt sich ein paar Freiheiten. Ich glaube, ich komme als stärkerer Kiffer rüber als ich war. Viele der Angestellten rauchten Gras, aber ich war kein Drogen-Fan. Ich habe eine Menge Bier getrunken, aber Joints waren nicht so mein Ding.

Sie stürzen sich ja immer wieder in neue Projekte, was machen Sie gerade neben Atari?
Mein aktuelles Projekt ist eine Schule. Wir entwickeln eine Schulumgebung, die Videospiele nutzt.

Aus welchem Grund?
Ich glaube, dass bei Erziehung und Bildung in dieser Welt vieles falsch läuft. Und dass Videospiel-Maßstäbe sie lösen können. Wenn man z.B. Kinder unter Drogen setzt, weil sie angeblich eine Aufmerksamkeitsstörung haben, dann denke ich, dass das kriminell ist, dass das falsch ist.

Einige deutsche Politiker würden Ihnen erzählen, dass Sie nur den Suchtstoff austauschen, dass Sie aus den Kindern Spielsüchtige machen.
Oh, da steckt sicher ein bisschen Wahrheit drin. Ich denke, dass suchtgefährdete Persönlichkeiten stark von Videospielen gefesselt werden können. Es ist wichtig, dass die Eltern ihre Kinder limitieren. Die Welten, die Videospiele bieten, sind überwältigend, vielleicht zu überwältigend. Vor ein, zwei Jahren war mein 16-jähriger Sohn extrem "World of Warcraft"-süchtig, wir mussten ihn beschränken, weil es seine Schularbeit negativ beeinflusste.

Kooperieren Sie bei Ihrer Arbeit mit offiziellen Stellen?
Nein. Scheiß auf die! Ich hasse es, das laut zu sagen aber: Regierung erstickt Kreativität. In beinahe allen Fällen. Wenn man etwas Innovatives macht, dann muss man es außerhalb staatlicher Einengung tun. Der erste Schritt wird also an der Privatschule gemacht, wo man die Wirksamkeit beweist, und anschließend drängt man in die Schulen. In den USA sind die Schulen sehr stark gewerkschaftlich organisiert, sehr politisch und sehr widerstandsfähig gegenüber Wandel. Was man also tun muss: Bloß keinen Fehler machen, bloß keinen Schwachpunkt offenbaren, weil die Mächte des Bösen sich jede Schwäche zunutze machen werden, um zu verhindern, dass Veränderung stattfindet. Das Problem in den USA ist, dass die Lehrer als wichtiger angesehen werden als die Schüler. Und das ist einfach nur falsch. Es gibt nichts Schlimmeres als einen inkompetenten Lehrer, und jede Macht, die verhindert, dass ein inkompetenter Lehrer gefeuert wird, ist böse.

Aber Sie wollen nicht Lehrer durch Maschinen ersetzen?
Doch ich will, die meisten... Nein, ich will einfach nur jeden schlechten Lehrer in dieser Welt ersetzen. Für mich gehören die auf die menschliche Müllhalde.

Es geht Ihnen hier also mehr um die Sache als ums Geld?
Oh ja, man muss Dinge in Ordnung bringen.

Aber Sie könnten auch ein bisschen daran verdienen?
Ich glaube, das Cleverste ist, Gutes zu tun und dabei gut zu verdienen. Wenn man nämlich etwas Nicht-Ökonomisches tut, dann muss man immer gegenüber der Regierung oder einer Wohltätigkeitsorganisation die Hand aufhalten. Wenn du wirklich etwas bewirken willst, dann tu etwas, das gut für die Welt ist, das aber auch jedem Beteiligten erlaubt, Geld zu verdienen. Ein gutes Geschäftsmodell ist wie ein Virus, eine Bakterie. Wenn ein Geschäftsmodell gut ist, dann verdient man damit Geld und die Bakterien verbreiten sich von ganz alleine. Ich beschäftige mich schon zehn Jahre mit dem Thema...

Es kommt also zu spät für Ihre eigenen Kinder?
Leider. Aber ich habe ein paar Enkel (lacht).

Das Gespräch führte Stephan Freundorfer.

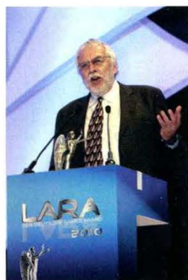
NACHRICHTEN

LARA-Preisverleihung 2010

KÖLN • Nach den peinlichen Vorgängen rund um den staatlichen Deutschen Computerspielepreis (siehe M! 07/10) konnte sich die Branche jüngst an einer deutlich unverkrampfteren Preisverleihung erfreuen. In Köln wurde am 30. Juni "LARA - Der deutsche Games-Award" unter Schirmherrschaft des Branchenmagazins Gamesmarkt vergeben. Rund 500 Gäste tummelten sich vor Ort, neben deutschen Branchenvertretern fanden sich überwiegend B-Promis vom Schlage einer Jana Ina Zarella (Pro-7-Realityshow-Darstellerin), Francisca Urio (Ex-DSDS-Hoffnung) oder Isabel Edvardsson (RTL-Tanzjurorin) ein - 'echte' Stars machten sich rar.

Neben diversen Business- und Prestigepreisen interessieren Gamer vor allem die Spiele-Auszeichnungen (siehe Kasten rechts). An den Gewinnern gibt es wenig zu kritisieren, insbesondere die scheuklappenfreie Berücksichtigung eines "Modern Warfare 2" ist korrekt. Etwas diffus sind lediglich die Bezeichnungen der an den USK-Altersfreigabestufen festgemachten Kategorien: Was der genaue Unterschied zwischen 'Teen' und 'Youth' sein soll und wieso 'erwachsene' Spiele mit 'Action' gleichgesetzt werden (obwohl u.a. das Rollenspiel "Dragon Age: Origins" nominiert wurde), ist ohne Erklärung nicht nur für Außenstehende schwer nachzuvollziehen. Dennoch freuen wir uns, dass LARA unser Hobby in allen Facetten würdigt. *us*


LARA vereint Unterhaltungswelten: Pro-7-Reality-Promi Jana Ina Zarella und Nintendo-Chef Dr. Bernd Fakesch.


Nolan Bushnell, Urvater der Videospiele, dankt für seine LARA.

DIE WICHTIGSTEN PREISTRÄGER

Kids Award	New Super Mario Bros. Wii
Family Award	Scribblenauts
Teen Award	Final Fantasy XIII
Youth Award	Heavy Rain
Action Award	Call of Duty: Modern Warfare 2
Publikumspreis	Red Dead Redemption
Hall of Game Ehrenpreis	Nolan Bushnell



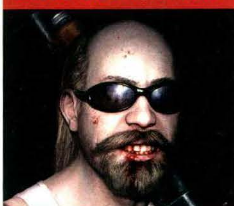
Kultige Hüllen für Euren Joystick

ENGLAND • Ben Marsh ist 21 Jahre alt und studiert Visuelle Kommunikation an der Loughborough Universität in England. Doch interessanter als sein Studienfach ist Bens "Play"-Kampagne. Die drehe sich ganz profan um "Spaß", behauptet der kreative Brite, der pfiffige Verpackungen entworfen hat, die den potenziellen Kunden allein aus ästhetischen Gründen zum Kauf verführen sollen. Dass er dabei gleich noch etwas Gutes für die Gesundheit tut, stehe nicht im Vordergrund, bemerkt Ben auf seiner Homepage www.ilikedoodles.com und transportiert die wichtige Botschaft somit über ein Hintertürchen: Safer Sex ist auch für Gamer ein Thema, denn bei den verpackten Objekten handelt es sich um – Kondome! *mh*





Zitat des Monats



"Eine Verfilmung über mich und Kane? Das will ich sehen! Wie wollen die denn uns zwei Geisteskranken auf der Leinwand darstellen? Das kann ja nur in einem krassen Action-Movie enden. Hee..He...!"

Lynch, psychotischer Videospieldarsteller bei Square Enix

Alle Infos zur gamescom 2010

KÖLN • Die große deutsche Spielemesse findet vom 19. bis 22. August statt – von Donnerstag bis Sonntag sind die Hallen 6 bis 9 der Kölnmesse geöffnet. Der 18. August ist für Pressevertreter und den Handel reserviert; ebenso sind auf der Games Developers Conference Europe (16. bis 18. August) nur Fachbesucher zugelassen – dort zeigen BioWare eine 10-Jahres-Retrospektive zu "Baldur's Gate" oder sprechen David Cage über "Heavy Rain", Hermen Hulst über "Killzone 3" sowie Rare-Mitarbeiter über Kinect.

Ticketpreise	Vorverkauf		Tageskasse	
	Do./Fr.	Sa./So.	Do./Fr.	Sa./So.
Tageskarte	10,00 €	13,50 €	12,50 €	15,00 €
Tageskarte ermäßigt	6,00 €	9,00 €	8,00 €	12,50 €
Dauerkarte	29,00 €		31,00 €	



Schon am Mittwochabend, also am 18. August, könnt Ihr gegen einen Obolus von 23 Euro beim gamescom-Festival-Eröffnungskonzert u.a. mit Revolverheld am Kölner Tanzbrunnen rocken. Vielleicht schlagt Ihr zu dieser Zeit aber auch gerade die Zelte auf – am Rheinufer im Kölner Jugendpack; dort ist nämlich das gamescom-Camping beheimatet und mit 40 Euro pro Nacht (inkl. gamescom-Tagesticket) ziemlich happig bepreist. Dafür sind ein Kletterpark und Sportaktivitäten sowie ein WLAN-Café inklusive.

Apropos happige Preise: Wie das letzte Jahr zeigte, ziehen Euch die Stände auf der gamescom gerade bei Essen und Trinken die Euros aus den Taschen – wer Vorräte mitbringt, kommt deutlich billiger weg. Die Öffnungszeiten orientieren sich an denen des Vorjahres: Donnerstags und Freitags sind die Hallen von 10 bis 20 Uhr geöffnet, am (2009 hoffnungslos überfüllten, siehe Foto) Samstag gar von 9 bis 20 Uhr; auch am Sonntag geht es um 9 Uhr los, dafür ertönt bereits um 18 Uhr der Schlusspfiff. Die Ticketpreise entnehmt Ihr unserer Tabelle – als 'ermäßigt' gehen u.a. Schüler, Studenten und Senioren durch. Ein kleiner Wermutstropfen: Capcom und Sega bleiben der gamescom 2010 fern. *ms*

Zombies für lau

JAPAN • Auf der japanischen Webseite zu "Dead Rising 2" prangen seit Mitte Juli spannende Informationen: Noch vor dem Release des Spiels veröffentlicht Capcoms Produzent Keji Inafune einen "Dead Rising"-Film.



Der ist zugleich Inafunes Debüt in der Zelluloid-Welt und entstand mit einem kleinen Budget. Wohl auch deshalb wird der Film kostenlos angeboten. Die ersten drei Episoden sind ab dem 4. August auf dem Xbox Live Marktplatz erhältlich, wohl aber nicht auf dem deutschen. Kapitel 4 und 5 folgen am 11. August, erneut eine Woche später erscheinen zwei weitere Episoden, die achte Folge schließlich komplettiert den Zombiestreifen am 25. August. Auch auf der offiziellen Webseite wird der Film erhältlich sein, allerdings mit je einer Woche Verzögerung. Der "Dead Rising"-Film erscheint in englischer Sprache und soll je nach Land passend untertitelt sein. *mh*



Neo-Geo MVS Der Maniac-Modus markiert das Herz des Spiels. Nur hier lässt sich bei Zwischengegnern der grüne Grind-Laser aktivieren, um mehr Punkte zu erhaschen.



Die limitierte Edition enthält neben dem Spiel-Modul zusätzlich eine CD des Elektro-Soundtracks, Poster, Anleitung und eine Shockbox-Hülle.

Fast Striker

DEUTSCHLAND • Flüssig, fetzig, gut – drei Worte, die den Ablauf dieses Ballerspiels zusammenfassen. Rechnen konnte damit keiner, nutzt es doch bloß alte Neo-Geo-Hardware. Es ist die Balance zwischen Sammeltrieb und Zerstörungswille, die das Raumschiff-Ballerspiel "Fast Striker" aus dem Tal ideenloser Billig-Shooter hebt und als eine Form des modernen Reaktionstests bestehen lässt.

Nur noch ein paar Sterne und Gold-Nuggets ergattern, nur noch die nächste Angriffswelle reiten, bevor man den rettenden Schild aktiviert und dadurch seinen Rang und damit auch die Möglichkeiten zu punkten wieder senkt. Es ist der ewige Kampf zwischen Sieg und Niederlage, zwischen Spitzenpunktzahlen und Bildschirmtod, den Ihr hier in jeder Sekunde austragt.

Mehr Kugeln und Gegner gleichzeitig hat das Neo-Geo MVS noch nie gesehen. Und schon gar nicht in fließend-sanften 60 Bildern pro Sekunde. Nur selten erinnert ein flackerndes Grafikobjekt daran, dass die alte SNK-Konsole bereits über 20 Jahre auf dem Buckel hat.

Doch ob man an einem Spiel verzweifelt oder ob die eigenen Fähigkeiten zur Perfektion reifen, ist bei guten Titeln abhängig vom Spielverständnis. Daran, ob Ihr die richtige Strategie erkennt, um zum Ziel zu gelangen. "Fast Striker" selbst gibt Euch bereitwillig alle Mittel zur Hand, um es zu meistern.

Techniktransfer

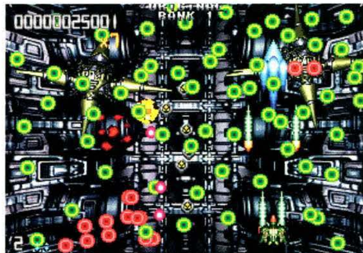
Die Mechanik der drei Modi 'Novice', 'Original' und 'Maniac' baut aufeinander auf und führt Euch behutsam an Eure ideale Fluglinie heran. "Komplex aber eingängig", scheint das Konzept zu lauten. Auf ursprünglich angedachte Experimente wie einen Farbenmodus im "Ikaruga"-Stil oder eine Zweispieler-Option verzichten die Entwickler aus Hannover (siehe M! 03/2010). Kämpft man zu Beginn noch damit, überhaupt in dem originellen Meer aus Projektilen eine Lücke zu finden und zu überleben, geht es schon bald darum, für höhere Punktzahlen geheime Multiplikator-Teufelchen zu aktivieren, technische Boni für Endbosse einzuheimsen und Gegner reihenweise möglichst dicht vor dem eigenen Bug zu grillen. Ihr dürft dabei sowohl nach vorne als mit einer anderen Taste auch nach hinten schießen. Ein probates Mittel.

Mit "Fast Striker" erscheint nach dem PS3-Download "Söldner-X 2" in diesen Sommer bereits das zweite Ballerspiel aus Deutschland, das der Genre-Elite aus Fernost einheizt. Man merkt es den Entwicklern vom NG:DEV.TEAM an, dass sie offensichtlich ausgiebig japanische Shooter wie "DoDonPachi", "Mushihimesama Futari" oder "Truxton 2" studiert und auf ihre Spielspaßelemente analysiert haben. Natürlich gibt es auch Kritikpunkte: Manchmal übersieht man im Farbenrausch einen tödlichen Laserstrahl, die Explosionen klingen etwas mau und der Grafikstil in Schwarz und Neon gefällt nicht jedem. Doch der Anfängergeruch des Erstlingswerk "Last Hope" ist definitiv verflogen – die sechs Levels des 2D-Shooters erweisen sich als eingängig und motivierend. Knapp 20 Minuten dauert es, um sie durchzuspielen. Sie zu dominieren, beschäftigt Euch wochenlang. "Fast Striker" setzt darauf, dass Ihr es immer und immer wieder spielt und knifflige Abschnitte so lange übt, bis Ihr sie beherrscht.

Die erste Modul-Auflage des 1.560-Megabit-Spiels ist unter www.faststriker.com erhältlich, auf 50 Stück begrenzt und kostet zwischen 359 und 459 Euro. Im August soll der 2D-Shooter sogar noch in die verbliebenen Spielhallen dieser Welt kommen. *jo*



Neo-Geo MVS Hier zwingen Euch in regelmäßigen Abständen auftauchende Laserbarrieren, auf engstem Raum zu manövrieren.



Neo-Geo MVS Der Bildschirm voller Kugeln erinnert an die Danmaku-Shooter von Cave. Und das ganz ohne Slowdowns.



Neo-Geo MVS Versteckte Geheimnisse verwandeln Kugeln in Bonus-Teufelchen.

SPIELSPASS

Entwickler	**NG:DEV.TEAM, Deutschland**	**8** VON 10
Preis	**359 - 459 Euro**	

NEWS-TICKER » +++ Neu, zum Ersten: Just Add Water – bekannt durch "Gravity Crash" (PSN) – werkeln in Zusammenarbeit mit Oddworld Inhabitants an mehreren "Oddworld"-Spielen. +++ Neu, zum Zweiten: Gaijin Entertainment ("X-Blades") lässt die Heli-Action "Apache" auferstehen. +++ Neu, zum Dritten: Von Bizzare Creations kommt im Herbst der Baller-Fahr-Prügel-Mix "James Bond 007: Blood Stone" (PS3 & 360). +++



Spielemusik-Hoch im Herbst

DEUTSCHLAND • Lange schauten Spielemusik-Fans sehnsüchtig gen Japan, wo "Final Fantasy" und "Dragon Quest" schon vor Jahren die großen Konzertsäle eroberten und Spiele-Soundtracks im Musikladen standen. Mittlerweile hat Europa aufgeholt – spätestens mit dem 2008er-Erfolg des Chris-Hülsbeck-Konzerts "Symphonic Shades" und "Symphonic Fantasies" im letzten Jahr ist klar: Es gibt ein deutsches Publikum für solche Konzerte und die Kulturvertreter schätzen endlich die Qualität der Spielemusik. In diesem Herbst freuen sich die deutschen Fans gleich über mehrere Live-Konzerte und CD-Veröffentlichungen. *tn*

Nintendo in Concert

Am 23. September gibt das WDR-Rundfunkorchester in Köln sein drittes großes Spielemusik-Konzert. Nach "Shades" und "Fantasies" folgt "Symphonic Legends" – zentrales Thema der Veranstaltung ist Nintendo. Die Musik aus den "Mario"-Spielen, der "Zelda"-Reihe, "F-Zero" oder "Metroid" stellt Musiker und Arrangeure vor neue Herausforderungen.

Denn schon lange geben sich Jonne Valtonnen, Shiro Hamaguchi oder Bill Dobbins nicht mehr damit zufrieden, nur den Klang der Originalstücke für Orchester und Klavier zu adaptieren. Die neuen Arrangements sind mutig, innovativ und bleiben doch stets dem Geist der Original-Kompositionen treu.

Eigentlich ist das "Symphonic Legends"-Spektakel bereits ausverkauft – wir haben es trotzdem geschafft, zwei der begehrten Karten zu ergattern. Und natürlich geben wir sie gerne an Euch weiter. Schreibt uns per Postkarte einen überzeugenden Grund, warum gerade IHR die Karten verdient habt! Die Karte mit dem Stichwort "Legends" schickt Ihr an: **Cybermedia Verlags GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering**

Einsendeschluss ist der 1. September 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.


© Kamil Rojek

Symphonic Legends

Konzert-Termine

- 23.07. Ludwigsburg (Schlossfestspiele)
- 12.09. Oldenburg (Laboratorium)
- 25.09. Trier (Tufa)
- 01.10. Dortmund (Konzerthaus)
- 02.10. Bonn (Beethoven-Haus)
- 03.10. Hamburg (Laeiszhalle)
- 06.10. Luxemburg (Philharmonie)
- 10.10. Stuttgart (Schloss Solitude)
- 14.10. München (Gasteig)
- 15.10. Freiburg (Historisches Kaufhaus)
- 17.10. Heidelberg (Kongresshaus Stadthalle)
- 22.10. Frankfurt am Main (Alte Oper)
- 23.10. Leipzig (Gewandhaus)
- 12.11. Kaiserslautern (SWR Funkhaus)
- 13.11. Ulm (Stadthaus)
- 14.11. Nürnberg (Meistersingerhalle)
- 24.11. Berlin (Philharmonie)
- 27.11. Göttingen (Aula der Universität)
- 28.11. Düsseldorf (Tonhalle)

Nuss plays Uematsu

Beim "Symphonic Fantasies"-Konzert trafen sich erstmals Komponist Nobuo Uematsu und der junge Pianist Benyamin Nuss (www.benyamin-nuss.de). "Ich habe ihn dort spielen sehen. Seine Performance hat mich in absolutes Erstaunen versetzt", sagt Uematsu. Aus diesem Erstaunen entstand schließlich Nuss' erste große Konzerttour: In diesem Herbst wird er mit neu arrangierten Kompositionen von Uematsu die Konzertsäle des Landes besuchen; zudem erscheint das dazugehörige Album über die Deutsche Grammophon – ein echter Ritterschlag für die Spielemusik!

Benyamin Nuss bringt die nötige Begeisterung für die Materie mit: "Ich war schon immer großer Fan von Uematsus Musik. Es ist ein Traum, der für mich in Erfüllung geht." Nuss weiter: "Ich finde es schade, dass viele Leute Videospiele-Musik noch nicht kennen, speziell Uematsus Kompositionen, die so vielseitig und melodiös sind. Daher ist es eine große Chance, diesen Leuten seine Musik näher zu bringen. Für Uematsus Fans wird es aufgrund der Arrangements natürlich auch etwas Besonderes." Zudem interpretiert Nuss nicht nur Stücke aus den "Final Fantasy"-Spielen, sondern auch solche aus den Mistwalker-RPGs, z.B. Stücke von "Blue Dragon" und "Lost Odyssey".



Live-Musik @ home

Wer 2009 dem "Symphonic Fantasies"-Konzert in Köln beiwohnte, hat dieses Erlebnis vermutlich nicht vergessen: Fünf hervorragend arrangierte Interpretationen zu "Kingdom Hearts", "Chrono Trigger" und "Cross", "Secret of Mana" und "Final Fantasy" hinterließen bei den Besuchern bleibende Eindrücke.



Die Live-Aufnahme der Veranstaltung wurde in den renommierten Abbey-Road-Studios gemastert und wandert diesen Herbst über das prestigeträchtige Label DECCA in hiesige Läden – Vorbestellern empfehlen wir die Internetseite www.symphonicfantasies.com. Dank exzellenten Masterings sorgen die vier langen Stücke für fast ebensolche Gänsehaut wie die Live-Darbietung 2009 – die Zugabe ist aus Platzgründen nicht auf der CD enthalten, wird aber über iTunes angeboten.



DIE VIERTE AUFLAGE



Seit Apple vor drei Jahren das iPhone aus der Wundertüte zog, um der Mobilfunkwelt kräftig in den Hintern zu treten, haben 18 System-Updates die vier Geräte-Generationen erreicht. Mit dem aktuellen iOS 4.0 sortiert sich erstmals alte Hardware aus dem Software-Zyklus aus. Dem silbernen Metallrücken des iPhone Classic reicht die Puste nicht für eine erneute Frischzellenkur. Nach 36 Monaten Lebenszeit gehört damit die erste Generation zum alten Eisen und verbleibt bis zu ihrem Systemtod auf Firmware 3.1.3.

Ein Jahr später streckt das iPhone 3G seine GPS-Fühler in die Luft und zieht im Gegensatz zu seinem Vorserienmodell mit auf den 4.0-Gipfel. Dort kommt es allerdings vollkommen ausgelutscht an. Multitasking oder farbenfrohe Hintergrundbilder bleiben dem lediglich 24 Monate alten UMTS-Strahlemann verwehrt. Das führte schon im Vorfeld der Ankündigung zu einem Aufschrei: Die für das Gerät abgeschlossenen Zweijahresverträge neigen sich hierzulande erst jetzt dem Ende ihrer Laufzeit entgegen. Was niemand erwartete: Nach der abgespeckten Systemaktualisierung fangen die Probleme erst an. Abstürzende Programme, Slowdowns und ruckelnde App-Store-Spiele empören ihre gebeutelten Eigentümer.

Da keine System-Downgrades vorgesehen sind, hängen Benutzer jetzt auf einer behäbigen OS-Version fest. Einige berichten, dass Apple sich nach langen Klage-Orgien schon zu Garantiefällen hat breitschlagen lassen. Aber das kann es doch nicht sein! Woher urplötzlich die Angst, alte Zöpfe abzuschneiden? Wenn es sich jemand leisten kann, Kunden mit Geräten vor die Tür zu setzen, die noch in diesem Jahr aktiv verkauft wurden, dann doch wohl Apple. Das iPhone 4 findet schneller einen Abnehmer, als es sich produzieren lässt. Wen kümmert da die Kundschaft von vorgestern?

Einbahnstraße: Multitasking

Und dann war da noch die Geschichte mit dem iPad: Damit keine der geheimen Entwicklungen vor Fertigstellung des Geräts an die Öffentlichkeit gelangt, arbeitet Apple intern mit streng getrennten Teams. Teilweise verschlingen ausgelagerte Entwicklermannschaften unglaubliche Geldbeträge, während sie gleichzeitig an ähnlichen Konstruktionen forschen – alles nur, damit das Gerüchte-Risiko möglichst klein gehalten wird. Dies führt in der derzeitigen Situation dazu, dass das iPad nicht auf den aktuellen Firmware-Zug aufspringt und am 3.2-Bahnhof gestrandet ist. Das iPhone 3GS und iPhone 4 profitieren von Hintergrundprozessen, die Spielstände aktueller Titel einfrieren. Damit ersparen sie beim plötzlichen Beenden der Anwendung dem Speicherstand seinen schweren Weg zum Datenfriedhof. Das iPad dümpelt dagegen auf einer eigenständigen – aber bereits ausgemusterten – Firmware hinterher. Unter diesem Missstand leidet vornehmlich die App-Store-Kategorie 'Spiele'.

So vielversprechend ich den Ansatz hardwareübergreifender Aktualisierung lobte, derzeit verstrickt sich Apple doch in seinen Kompatibilitätsproblemen. 'Multitasking' ist rückblickend eine verwirrende Funktionsbezeichnung für etwas, das aus Speichermangel jederzeit abgeschossen werden kann und mich bereits mehrere High Scores kostete. Nintendo und Sony wissen, warum auf ihren Konsolen nur ein Spiel zur gleichen Zeit läuft. Einziger Lichtblick: Mit iOS 4 hat Cupertino endlich seine interne Bilanzierung in den Griff bekommen, so dass auch iPod-touch-Besitzer kostenlos in iTunes auf den Update-Button drücken dürfen.

Nichtsdestoweniger: Es ist an der Zeit, die Falten aus der Wundertüte zu bügeln und eine klare Software-Richtung einzuschlagen.

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

TOP 5 GAMES DES MONATS

Archetype
Ego-Shooter • Preis: 2,39 €



Futuristische Online-Pistolenduelle in HD-Optik am iPhone 4. "Unreal Tournament" bestellt feuerfeste Grüße!

StarDunk
Geschicklichkeit • Preis: 0,79 €



"NBA Jam" ohne Spieler, aber mit feurigen Bällen: Wer schnippt die Kugel im richtigen Winkel am schnellsten in den Korb?

Helsing's Fire
Denken • Preis: 0,79 €



Knobeln für ganz helle Köpfe: Vampirkämpfer mit Durchblick unterjochen mittels geschickt platzierter Lichtkegel Draculas Untotenhorden.

Miner Disturbance
Strategie • Preis: 0,79 €



Wie in Namcos Arcade-Klassiker "Dig Dug" von 1982 buddelt Ihr hier um die Wette nach vergrabenen Edelsteinen.

Train Conductor 2
Strategie • Preis: 0,79 €



Mit flinkem Finger und flotter Planung am Bahngleis: Lokomotiven wollen auf die richtige Fahrspur kommandiert werden.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



MENSCH ODER MONSTER, DAS IST HIER DIE FRAGE!

Wo liegt eigentlich der Unterschied zwischen "Dead Rising 2", "Splatterhouse" und "Dead Space 2"? In allen drei Spielen schneiden, schießen und schlachten wir uns angereichert mit reichlich Blut durch menschenähnliche Gegner, trennen Gliedmaßen in Massen ab und tränken den Boden mit rotem Saft. Doch während wir bei den ersten beiden Titeln in Deutschland höchstwahrscheinlich in die Röhre gucken, spaziert Isaac Clarke ungehindert über unsere Bildschirme und befindet sich in guter Gesellschaft: Auch der berühmteste Spartaner der Spielegeschichte mordet ungestraft, genau wie sein Pendant Dante, der sich sogar über Säuglinge mit Klingenarmen hermacht. Der "Naughty Bear" (Test auf Seite 64) schlitzt anderen Bären den Bauch auf oder treibt sie in den Selbstmord. Hier handelt es sich nicht um Menschen oder ihre untoten Überreste, grausam wirken die Taten des Spielers dennoch. Fest steht hierzulande nur eins: Die Verstümmelung von Menschen ist tabu. In der lokalisierten Fassung von "Singularity" (Test auf Seite 62) schießen wir den Mutanten Köpfe, Arme und Beine ab, gegnerische Soldaten scheinen aber über besonders gut angewachsene Gliedmaßen zu verfügen. Eine klare Linie im Umgang mit Gewalt in Spielen vermissen wir in Deutschland immer noch. Warum darf ich nach Lust und Laune Necromorphs zerstückeln, die aus den Leichen von Menschen bestehen, aber keine Zombies, die ebenfalls früher lebende Zeitgenossen waren? Es herrscht Verwirrung bei Spielern und Herstellern, die ihre Spiele sogar oft für den deutschen Markt beschneiden. Wir wünschen uns eine deutliche Definition: Wann sind Gegner Menschen zu ähnlich, um von uns auseinandergenommen zu werden?

DEAD RISING 2
Seite 44

SPLATTERHOUSE
Seite 45

DEAD SPACE 2
Seite 47

COM!NG PS3 • 360 • Wii

gamescom

18. bis 22. August • Köln

Als inoffizieller Nachfolger der Leipziger Games Convention spielt die gamescom seit ihrer Premiere 2009 in der ersten Show-Liga. Rund 245.000 Gäste zockten sich letztes Jahr in den weitläufigen Hallen die Hände wund, wenngleich dem Besucher-Weltrekord nur wenige Spiele-Weltpremieren entgegenstanden.

SPIELE-TERMINE — 3. QUARTAL

	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure			Wii	10.9.
S.40	Battle vs. Chess	Topware	Denken	PS3	360	Wii	August
	DanceDanceRevolution: Hottest Party 3	Konami	Musik			Wii	15.9.
	Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	Action-Adventure			Wii	
NEU	Die Legende von Aang	THQ	Action-Adventure			Wii	13.8.
	EA Sports Active 2.0	Electronic Arts	Fitness	PS3	360	Wii	
	Echochrome 2	Sony	Denken	PS3			September
S.50	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		
	FIA WRC	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		
S.40	FIFA 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	30.9.
	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision	Musik	PS3	360	Wii	September
	Halo: Reach	Microsoft	Ego-Shooter		360		14.9.
UPDATE	Kane and Lynch 2: Dog Days	Eidos	Action	PS3	360		20.8.
	Kung Fu Rider	Sony	Action	PS3			September
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360		
S.52	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	PS3	360		27.8.
UPDATE	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure			Wii	3.9.
UPDATE	My Sims Sky Heroes	Electronic Arts	Action	PS3		Wii	30.9.
	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
	New Carnival Games	Take 2	Geschicklichkeit			Wii	10.9.
	Ninety-Nine Nights II	Konami	Action		360		15.9.
S.41	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	PS3	360		10.9.
	Samurai Warriors 3	Nintendo	Action			Wii	27.9.
	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		
UPDATE	Scooby-Doo! Und der Spuk im Sumpf	Warner	Action-Adventure			Wii	24.9.
	Spider-Man: Shattered Dimensions	Activision	Action	PS3	360	Wii	September
	Sports Champions	Sony	Sport	PS3			September
	Sports Island	Konami	Sport			Wii	
UPDATE	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360		24.9.
NEU	Tetris Party Deluxe	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	3.9.
	The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen	Pixonauts	Jump'n'Run			Wii	11.8.
	Time Crisis: Razing Storm	Namco-Bandai	Action	PS3			September
	Trackmania Wii	Focus	Rennspiel			Wii	
	Tumble	Sony	Geschicklichkeit	PS3			September
S.42	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		
	Venetica	dtp	Rollenspiel	PS3			3.9.

FIFA 11

30. September • Sport • PS3 / 360 / Wii / PSP / DS



Die Weltmeisterschaft in Südafrika ist vorbei und der Fußball gehört wieder den wahren Fußballfans. Diese bekommen in "FIFA 11" mit den Stimmen von Frank Buschmann und der WDR-Legende Manni Breuckmann endlich neue Kommentare zu hören. Ihr greift sogar selbst zum Mikro und sprecht Fangesänge ein. Spielerisch ändert sich ebenfalls einiges: Zukünftig werden sich die Fähigkeiten und das Verhalten der Spieler mit dem 'Personality+'-System noch mehr an ihren realen Vorbildern orientieren. So gelingen schnelle Passspiele und spektakuläre Schüsse nur noch mit dem richtigen Sportler. Wenn Euch die Stars nicht gefallen, baut Ihr auf easportsfootball.de eigene Fußballer und Teams und teilt sie mit Freunden. Auch Taktiken und Formationen stellt Ihr direkt online ein.

Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

Die größte japanische Publikumsmesse: Bis auf Nintendo, die der Veranstaltung traditionell fernbleiben, gibt sich die komplette fernöstliche Spielebranche ein Stelldichein. Im Vordergrund stehen heimische Entwicklungen, wenngleich 2009 ungewohnt viele US-Titel zu sehen waren – Japan hatte zu wenig zu zeigen.

PlayStation Move

15. September

Sixaxis war gestern: Mit dem Move-Controller feiert Sony den Eintritt der PlayStation 3 in ein neues Bewegungssteuerungs-Zeitalter. Für 40 Euro bekommt Ihr den Motion-Controller (siehe Foto), die ebenfalls kabellose Navigationseinheit schlägt mit 30 Euro zu Buche, genau wie die Ladestation für zwei Geräte. Ein Starterpaket mit Motion-Controller, PlayStation-Eye-Kamera und Demo-Disc kostet 60 Euro.



Battle vs. Chess

August • Denken • PS3 / 360 / Wii / DS

Garri Kasparow und Deep Thought würden staunen. TopWare veredelt den berühmten Fritz11-Schach-Algorithmus mit sechs opulenten Fantasy-Sets und originellen Minispielen. Neben den Varianten 'Duell' und 'Kampagne' starten die Spieler in diversen Sondermodi, in denen jeder Angriff in Echtzeit erspielt werden will: Im Action-Modus stehen sich dann die beiden Figuren wie in einer Beat'em-Up-Arena gegenüber und attackieren sich mit diversen Angriffen. Das hält den Unterhaltungswert auch bei Spielern hoch, die der trockenen Brettschlacht sonst nichts abgewinnen können. Es wird aber auch eine explosive Variante geben, in der man wie im Hudson-Klassiker "Bomberman" Extras sammelt und die Feinde aus der Arena sprengt. Grübelfans freuen sich zudem auf verschiedene Rätselvarianten.





R.U.S.E.

Besiegt den Feind per Kriegslist: Entsendet Spione, hört den Funkverkehr ab und tarnt Eure Truppen!

Strategiespiele sind auf Konsole selten, deshalb freuen sich Freizeitgeneräle ganz besonders über neue Vertreter dieses Genres. Ab September lädt Ubisoft in die Echtzeitschlachten von "R.U.S.E.", die Euch in der Kampagne mit 23 Missionen durch WW2-Schauplätze wie Nordafrika, Frankreich und Italien führen. Einzigartig ist die Bedienung, mit der Ihr die Einheiten auf dem Schlachtfeld kommandiert: Mit dem stufenlosen Zoom könnt Ihr die Gefechte aus der Ferne überblicken oder ganz nah heranfliegen, um Detailaufgaben zu lösen. Denn wie in anderen Strategiespielen kontern sich die Einheiten wie Infanterie, Panzer und Panzerjäger gegenseitig aus. Darauf aufbauend entwickelt Ubisoft eine ganze Palette an strategischen Kniffen, welche das Spielgeschehen maßgeblich bestimmen.

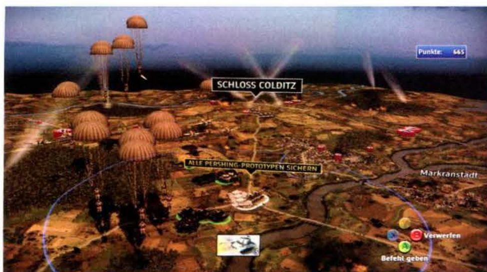
Zunächst gibt es den 'Fog of War', der hier nur auf Truppentypen beschränkt ist: Unerkannte Einheiten werden als farbige Chips auf der Karte markiert – man kann sich ihnen nähern und den Typ erspähen oder sie mittels einer Kriegslist ausspionieren. Diese taktischen Talente werden im Laufe der Kampagne verfügbar, Ihr dürft sie dann mehrfach in einer Schlacht nutzen: Die Funkstille verbirgt die eigenen Einheiten vor dem feindlichen Radar, Spionage verrät dagegen Truppentypen des Gegners in einem Sektor – wer diese beiden Talente geschickt einsetzt, kann den Feind effektiv bekämpfen und dabei die eigenen Stärken verbergen. Mittels Dekodierung entschlüsselt Ihr sogar die Befehle der Feinde, dann werden ihre Marschrouten auf der Karte eingezeichnet. Ihr dürft auch mit der Tarnung spielen: Die Truppen lassen sich unter Netzen verbergen, außerdem könnt Ihr Scheineinheiten ins Gefecht schicken – wird der Gegner auf sie hereinfallen und in Euren Hinterhalt laufen?

Um eine komfortable und direkte Bedienung zu garantieren, hat Ubisoft ein neues Interface ersonnen: Statt mehrere Einheiten mit einem Kasten zu markieren, haltet Ihr den Wahlknopf gedrückt, um umliegende Truppen mit in die Auswahl zu nehmen. Außerdem gibt es Shortcut-Tasten, mit denen Ihr z.B. Jäger und Bomber angreifen lasst: Statt mühsam zum Flugplatz zu scrollen und diese Einheiten anzuklicken, dirigiert Ihr sie per Knopfdruck direkt zu Brennpunkten. So behaltet Ihr schwierige Situationen immer im Auge: Schon nach wenigen Minuten haben wir die griffige Bedienung der Kommandoebene zu schätzen gelernt! Einen Happen Aufbaustrategie integriert Ubisoft ebenfalls, an geeigneter Stelle werdet Ihr etwa Kasernen und Versorgungsstützpunkte errichten, mit denen Ihr neue Einheiten ausbildet und die Front unterstützt.

Neben der Kampagne spielt Ihr einzelne Scharmützel und nehmt im Operations-Modus spezielle Herausforderungen an: Hier müsst Ihr Euch aus taktischen Misslagen herausarbeiten und zum Beispiel einen Feind besiegen, der Luftüberlegenheit besitzt – so lernt Ihr, mit den Kriegslisten in scheinbar auswegslosen Situationen zu triumphieren. Dabei müsst Ihr Euch auch mal mit Freunden zusammenschließen, denn Koop-Missionen stehen ebenfalls auf dem Plan: Bis zu vier Spieler stürzen sich in eine "R.U.S.E."-Schlacht, im Team oder gegeneinander. *oe*



360 Die Karten sind in Sektoren unterteilt, in denen Ihr die Kriegslisten aktiviert.



360 Wenn Ihr keine eigenen Einheiten produziert, erhaltet Ihr Luftunterstützung.

System	PS3 / 360
Entwickler	Eugen Systems, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Echtzeit-Strategie
Termin	September

DAS GEFÄLLT UNS
- intuitive Bedienung
- vielseitige Kriegslisten
- trickreich arrangierte Missionen
- Koop- und Mehrspieler-Schlachten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- etwas steif präsentierte Handlung
- bei Schnittszenen läuft die Schlachtsimulation weiter, Ihr könnt aber nicht eingreifen

FAZIT » **Aufwändige Echtzeit-Schlachten mit mit vielen strategischen Finessen.**

	SPIELE-TERMINE						2010
	Adrenalin Misfits	Konami	Sport		360		4. Quartal
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360		
S.14	Arcania - Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3	360		
	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		16.11.
	BlazBlue: Continuum Shift	Zen United	Beat'em-Up	PS3	360		Oktober
	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		9.11.
S.8	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		Oktober
	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter			Wii	4. Quartal
	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	Dance Central	MTV Games	Musik		360		4. Quartal
	Dance Masters	Konami	Musik		360		4. Quartal
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3			
S.44	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	PS3	360		1.10.
	DECA Sports Freedom	Hudson	Sport		360		4. Quartal
	Def Jam Rapstar	Konami	Musik	PS3	360	Wii	4.11.
	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action	PS3		Wii	4. Quartal
	Deus Ex 3: Human Revolution	Eidos	Action-Adventure	PS3	360		
	Die Legende der Wächter	Warner	Action	PS3	360	Wii	15.10.
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation	PS3	360	Wii	4. Quartal
NEU	Divinity II: The Dragon Knight Saga	Focus	Rollenspiel		360		Oktober
	DJ Hero 2	Activision	Musik	PS3	360	Wii	4. Quartal
	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	4. Quartal
	Dragon Ball: Raging Blast 2	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360		4. Quartal
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	Enclave: Shadows of Twilight	Topware	Action			Wii	
UPDATE	Enslaved: Odyssey to the West	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		8.10.
	Epic Micky	Disney	Action-Adventure			Wii	4. Quartal
S.11	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		26.10.
UPDATE	Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360		Oktober
	Family Trainer: Treasure Adventure	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii	4. Quartal
S.43	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360		4. Quartal
	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	PS3	360		
	Game Party: In Motion	Warner	Sport		360		4. Quartal
	GoldenEye 007	Activision	Ego-Shooter			Wii	4. Quartal
	Gormiti: Die Herrscher der Natur	Konami	Action-Adventure			Wii	
S.45	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			2.11.
	HardGrip	Human Soft	Sport			Wii	
	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure	PS3	360	Wii	4. Quartal
	Hasbro Spiel mal wieder 3	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	4. Quartal
	H.A.W.X. 2	Ubisoft	Action	PS3	360		4. Quartal
	Hitman 5	Square Enix	Action	PS3	360		
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
NEU	James Bond 007: Blood Stone	Activision	Action	PS3	360		4. Quartal
	Just Dance 2	Ubisoft	Musik			Wii	14.10.
	Kinect Adventures	Microsoft	Sport		360		4. Quartal
	Kinectimals	Microsoft	Simulation		360		4. Quartal
	Kinect Joy Ride	Microsoft	Rennspiel		360		4. Quartal
	Kinect Sports	Microsoft	Sport		360		4. Quartal
	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	4. Quartal
	L.A. Noire	Rockstar	Action-Adventure	PS3	360		4. Quartal
	Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3			
	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3			4. Quartal
	Majin and the Forsaken Kingdom	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		
	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		14.10.
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
S.42	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PS3	360	Wii	4. Quartal
S.45	Mindjack	Square Enix	Action	PS3	360		Oktober
	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	4. Quartal
	Motion Sports	Ubisoft	Sport		360		4. Quartal
	NBA 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	4. Quartal
	NBA Jam	Electronic Arts	Sport			Wii	
	NBA Elite 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		4. Quartal
	Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	Wii	18.11.
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360		
	NewUFitness First: Mind Body - Yoga & PilatesWorkout	F + F Distribution	Fitness			Wii	
	NHL 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	4. Quartal
	No More Heroes	Ubisoft	Action	PS3	360		
	Pac-Man Party	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii	4. Quartal
	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PS3	360	Wii	
	Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	Ubisoft	Geschicklichkeit			Wii	11.11.
UPDATE	Rock Band 3	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	4.11.
	SAW 2: Flesh and Blood	Konami	Action	PS3	360		4. Quartal
NEU	Sengoku Basara: Samurai Heroes	Capcom	Action	PS3		Wii	15.10.
	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	Sport	PS3	360		

	SPIELE-TERMINE						2010
	Sid Meier's Pirates!	Take 2	Adventure			Wii	4. Quartal
	SingStar Dance	Sony	Musik	PS3			November
	Sly Collection	Sony	Action-Adventure	PS3			November
S.55	Sonic Colours	Sega	Jump'n'Run	PS3			4. Quartal
	Sonic Free Riders	Sega	Rennspiel		360		4. Quartal
S.45	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	PS3			4. Quartal
	Star Wars - The Force Unleashed 2	LucasArts	Action	PS3	360	Wii	26.10.
NEU	Supremacy MMA	505 Games	Sport	PS3	360		
	The Agency	Sony	Action	PS3			
	The Fight: Lights Out	Sony	Beat'em-Up	PS3			Oktober
	The Grinder	tba.	Action			Wii	
	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel			Wii	
	The Shoot	Sony	Action	PS3			Oktober
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3			
	True Crime: Hong Kong	Activision	Action	PS3	360		4. Quartal
UPDATE	Vanquish	Sega	Action	PS3	360		22.10.
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360		
	Wii Party	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	4. Quartal
UPDATE	WRC - World Rally Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		8.10.
	WWE Smackdown vs. RAW 2011	THQ	Sport	PS3	360	Wii	26.10
	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	Sport		360		4. Quartal
	Zumba Fitness	Majesco	Sport		360		4. Quartal

Olymptronica

30. bis 31. Oktober • Frankfurt am Main

Aufgrund von außerplanmäßigen Reparaturen am universitären Veranstaltungsgebäude findet die fünfte "Olymptronica" in diesem Jahr erstmals am letzten Oktoberwochenende statt. Die unterstützenden Hersteller freut's, denn dann beginnt das Weihnachtsgeschäft. Im letzten Jahr waren auf der Messe für Spielkultur u.a. Nintendo und Konami groß vertreten.

Michael Jackson: The Experience

November • Musik • PS3 / 360 / Wii / PSP / DS

Nach seinem mysteriösen Tod am 25. Juni 2009 ist er plötzlich wieder in, der selbsternannte "King of Pop". Ubisoft schnappte sich den Namen und lässt Euch die Karriere des begnadeten Entertainers nacherleben – gesanglich und tänzerisch. Dass uns nicht nur ein "SingStar"-Abklatsch erwartet, dafür garantiert die Zusammenarbeit mit der Organisation "The Estate of Michael Jackson", die den professionellen Anspruch Michaels wahrt. Ein authentisches Spielgefühl verspricht der Einsatz der Bewegungssteuerung, die Neuzugänge von Microsoft (Kinect) und Sony (Move) werden natürlich unterstützt.

Die Xbox 360-Version erlaubt es simultan zu tanzen und zu singen, die PS3-Umsetzung trennt diese Disziplinen. Sowohl Kinect als auch die PlayStationEye-Kamera projizieren Euch als dreidimensionalen Avatar auf die Bildschirm-Bühne. Die Wii-Variante unterstützt hingegen Wii MotionPlus und funktioniert im Stile von "Just Dance".



Videospielmusik für Solo Piano

12. September bis 28. November • Deutschland

Benyamin Nuss ist Videospielern seit dem Kölner "Symphonic Fantasies"-Konzert ein Begriff. Jetzt geht er mit Stücken aus "Final Fantasy", "Blue Dragon", "Rad Racer" und "Lost Odyssey" in Deutschland auf Tournee. Passend dazu erscheint am 17. September sein Album "Benyamin Nuss plays Uematsu". Tourdaten unter: www.benyamin-nuss.de und auf Seite 37.

F.E.A.R. 3

Mit neuem Entwickler, ungewöhnlichem Koop-Modus, und gewöhnungsbedürftigem Stil buhlt der Grusel-Shooter um Eure Gunst.

Durch die Ruinen eines Wohnblocks huschen zwei Männer – ehemals Erzfeinde, nun Verbündete. Der Point Man ist der Held aus "F.E.A.R." und er setzt auch diesmal auf Pistolen, Schrotflinten und Sturmgewehre, die er Widersachern vorzugsweise in Zeitlupe unter die Nase hält. Der zweite im Bunde ist Paxton Fettel – im ersten Teil war er der Schurke, den der Point Man zur Strecke brachte. Nun ist der Unhold mit größeren PSI-Kräften denn je zurück und ermöglicht in "F.E.A.R. 3" eine vielversprechende Neuerung – einen Koop-Modus!

Die Entwickler der Day 1 Studios, die schon für die Konsolenumsetzung des ersten Teils verantwortlich zeichneten, haben sich für "F.E.A.R. 3" einige Neuerungen ausgedacht. Die wichtigste davon ist der Zweispieler-Modus, in dem Ihr die Story gemeinsam erlebt. Der Clou dabei: Zwischen Paxton Fettel und Point Man herrscht Misstrauen, weshalb es Spielern überlassen bleiben soll, ob und wie sie kooperieren. Entdeckt der geisterhafte Fettel beispielsweise einen alternativen Weg, den der Point Man nicht sehen kann, entscheidet Ihr, ob Ihr Euren Mitstreiter informiert oder den Pfad auf eigene Faust erkundet. Ein interessanter Ansatz, wie wir finden, doch welche nachhaltigen Konsequenzen aus dieser zerbrechlichen Allianz resultieren, verrieten die Entwickler bis dato nicht.

Dafür entdecken wir weitere Innovationen, als Fettel und Point Man gemeinsam eingangs erwähnten Wohnblock von Gegnern säubern. Der Point Man sucht erstmals Schutz vor feindlichen Projektilen, indem er sich hinter hüfthoher Deckung verschanzt, die unter Feindbeschuss schnell zerbröselt. Dann hüpft Ihr wie in "Gears of War" auf Knopfdruck darüber oder wechselt seitwärts in Sicherheit. Weil sich auch Eure blitzgescheiten Widersacher in Deckung begeben, hat Fettel eine praktische Fähigkeit parat: Via Telekinese lupft er einen Gegner in die Höhe, während der Point Man das Feuer auf den armen Tropf eröffnet. In einer weiteren Auseinandersetzung begibt sich Fettel während Point Mans Zeitlupe mitten unter eine Gruppe feindlicher Soldaten, wo er eine Energieexplosion entlädt. Als der Trupp in blutige Brocken zerbirst, ahnen wir bereits, dass auch "F.E.A.R. 3" wie seine Vorgänger hierzulande bestenfalls geschnitten erscheint – hoffentlich besser angepasst als in der Vergangenheit, denn bislang verschwanden explodierende Gegner spurlos im Nichts. Vor allem im Verlauf der Mech-Abschnitte sorgte das mehrfach für Verwirrung. Diese kehren übrigens zurück und sollen im Gesamtwerk eine größere Rolle spielen.



360 Die beliebten Mech-Abschnitte der Vorgänger sollen anspruchsvoller werden.



360 Aushängeschild der Reihe sind schlaue Gegner – hoffentlich auch wieder in Teil 3.

Generell erweisen sich die Entwickler als mutig: So verändern sie Fettels Aussehen dramatisch, was bei eingefleischten Fans für Unmut sorgen dürfte. Außerdem greifen sie tapfer in den Farbtopf und machen "F.E.A.R. 3" trotz trister Texturen und detailarmer Architektur zum kunterbunten Augenschmaus. Obendrein verspricht das Spiel neue Horroraspekte: Wo die Vorgänger sowie die Add-ons der "F.E.A.R. Files" Schocker durch HUD-Interferenzen ankündigten, lässt das Spiel nun Gegner unvorhersehbar an immer neuen Stellen auftauchen. "Ungewissheit schafft Horror", meint auch Gruselaltmeister John Carpenter, der den Entwicklern beratend zur Seite steht. *mh*

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Day 1 Studios, USA**
Hersteller	**Warner Interactive**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- die beiden Protagonisten erlauben unterschiedliche Spielweisen
- mehr Mech-Einsätze
- kunterbuntes Effektgewitter

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- mehr Details für Texturen und Architektur
- zu brutal für Deutschland – bitte kompetenter schneiden als bei den Vorgängern!

FAZIT » **Seltsames Design, spielerisch interessant: "F.E.A.R. 3" bietet einige frische Ideen.**

DEAD RISING 2

Die Entwickler ignorieren die Kritik am Vorgänger und bauen weiterhin auf das Durchhaltevermögen der Spieler.

Stöhnende Gestalten, die einen strengen Geruch verströmen, findet Ihr momentan nicht nur im örtlichen Nahverkehr, sondern bald auch wieder auf Eurem Bildschirm. Zumindest wenn sich die USK erbarmt und "Dead Rising 2" so den Weg nach Deutschland findet.

Einige Jahre nach Teil 1 verschlägt es den Spieler in Gestalt von Ex-Motocross-Fahrer Chuck Greene nach Las Vegas, pardon, Fortune City, wo wieder massenweise wandelnde Tote auf ein kreatives Ableben warten. In einem Interview gab Keiji Inafune, der kreative Kopf hinter dem Zombie-Schlachtfest, weitere Details bekannt und zeigte sich uneinsichtig gegenüber der Kritik aus den Reihen der Spieler: Es gibt auch im neuen Teil der Zombiehatz keine automatische Speicherfunktion. Laut Inafune hat das alte System vielen Fans gefallen, die er nicht vergraulen möchte. Immerhin gesteht er den Spielern aber mehrere Speicherstände zu, um sich unterschiedliche Spielentscheidungen offen zu halten. Euren Spielstand sichert Ihr wieder in Toiletten, die häufiger auftauchen als im Vorgänger.

Ambitionierte Zombiejäger müssen außerdem auf Freunde im Koop-Modus und das Internet als Hilfestellung zurückgreifen: Obwohl "Dead Rising 2" ausgewogener und fairer werden soll als der Vorgänger, könnten sich Solo-Spieler weiterhin die Zähne an dem Schwierigkeitsgrad ausbeißen. Auch am 72-Stunden-Rhythmus des Spiels will Inafune nicht rütteln. Spieler, die Teil 1 nicht kennen, müssen lernen, mit dem Zeitdruck zurechtzukommen oder es eben bleiben lassen. Nach Ansicht des Entwicklers ist die "Dead Rising"-Serie für Hardcore-Spieler gedacht, die Designmacken des Vorgängers sieht er als gewollte Hürden, um die Konzentration und Spannung beim Spielen aufrechtzuerhalten.



360 Kinectimals für Erwachsene? Wir sind gespannt, ob man zusammen mit dem Raubtier gegen die Untoten antritt oder ob es uns zum Fressen gern hat.

Über die Empörung und den Frust sollen knapp bekleidete Mädels hinwegtrösten. In den Straßen von Fortune City trefft Ihr auf zahlreiche Werbetafeln, die mit den Covern verschiedener Playboy-Magazine bedruckt sind. Auch die Hefte selbst gilt es im Spiel zu finden, um Chuck mit frischen Upgrades auszustatten. Der verzweifelte Vater, der seine kleine Tochter vor der Verwandlung in einen verrottenden Untoten bewahren möchte, soll westlichen Spielern noch mehr zusagen als Frank West, der Held aus Teil 1. Das exklusiv für Xbox 360 angekündigte Download-Prequel "Dead Rising: Case Zero" erklärt die Geschichte zwischen den beiden Spielen, Geld und Erfahrung aus der Probesession nehmt Ihr mit in den zweiten Teil. *tk*



360 Väter versetzen Berge, wenn es um ihre Töchter geht: Chuck versucht alles, um ihr ein schreckliches Schicksal als Zombie zu ersparen.





360 Zwischen den Zombies sind die Playboy-Bunnies ein wahres Verwöhnprogramm für die Augen.

System	PS3 / 360
Entwickler	Blue Castle Games, Kanada
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Termin	1. Oktober

DAS GEFÄLLT UNS
» irre Waffenkombinationen
» Playboy-Mädels
» Umgebung bietet viel Abwechslung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
» unkomfortables Speichersystem
» unausgewogener Schwierigkeitsgrad
» ohne Hilfestellung kaum zu schaffen
» deutsche Veröffentlichung fraglich

FAZIT » Das Team hinter "Dead Rising 2" beharrt auf den Konzepten des ersten Teils und merzt die Kritikpunkte am Vorgänger nicht aus. Ob sich das die Kunden gefallen lassen? Wir ölen schon mal die Kettensäge...

MindJack

Oktober • Action • PS3 / 360

Selbst nach dem Anspielen, einer kurzen Präsentation und einem Gespräch mit Entwickler Hirohiko Iyoku ("Legend of Dragoon", "Blue Dragon", "Lost Odyssey") sind wir uns immer noch nicht ganz sicher, was wir von "MindJack" halten sollen. Tun wir es als kurioses Japano-Shooter-Experiment ab oder loben wir die vielversprechende Mischung aus Story-Ballerei und Online-Gefecht?



Am besten wir fangen mit den Grundlagen an: "MindJack" spielt in einem fiktiven Cyber-Kriegsszenario des Jahres 2031 – sterile Glas- und Betonfassaden dominieren das Bild einer Welt, die uns dezent an den Anime-Klassiker "Ghost in the Shell" erinnert. Dank technischer Errungenschaften ist das Hacken von Feinden, Fahrzeugen und Zivilisten Alltag im "MindJack"-Universum – deshalb schlüpft Ihr nicht nur in die Körper der Hauptfiguren (und Agenten) Jim und Rebecca, sondern beseelt auch andere Weltenbewohner. Segnet Euer Kämpfer das Zeitliche, wabert Ihr als körperlose Wolke durch den Raum hin zu einem neuen Opfer – springt hinein, um Euch dessen Körper (und Fähigkeiten) zunutze zu machen. Noch fühlten sich die Kämpfe mit ihren Third-Person-Schießereien, Nahkampf-Kills und dem ständigen In-Deckung-gehen wenig knackig an, dafür spendierte uns der Entwickler als ersten Bossfight einen echten Leckerbissen: den Cybergorilla. Wer wollte nicht schon immer dem bionischen Bruder von Donkey Kong den Allerwertesten versohlen? Das ambitionierteste und zugleich verwirrendste Feature von "MindJack" ist, wie Kampagne und Online-Spiel miteinander verwoben sind: Während Eurer Solo-Action können andere Online-Zocker jederzeit in Euer Spiel springen und die Rollen Eurer Mitspieler oder Feinde übernehmen. Dann kämpft das blaue gegen das rote Team bzw. das blaue gegen einen Boss, der vom roten Team unterstützt wird. Wie ein Versus-Match allerdings die Story vorantreiben soll, ob die Einteilung in Teams willkürlich erfolgt und ob auch Bossgegner spielbar sind, das wird erst ein ausführliches Probespiel in der Redaktion klären. Und bevor einer weint: Natürlich könnt Ihr der Welt den Zutritt zu Eurem Solo-Spiel auch verwehren, wenn Ihr denn lieber allein auf Cyber-Pirsch geht.

Gran Turismo 5

2. November • Rennspiel • PS3

Es herrschte Verwirrung auf der E3 ob der wahren Features des PS3-Rasers. Nach der Messe (und nach unserem Druckschluss der letzten Ausgabe) meldeten sich daher verschiedene Sony-Offizielle mit interessanten Neuigkeiten. Shuhei Yoshida, Präsident der SCE Worldwide Studios, offenbarte, dass in "Gran Turismo 5" definitiv Wettereffekte enthalten sein werden. Außerdem sprach er von "baut und tauscht Eure eigenen Kurse" – zu deutsch: Wir dürfen uns auf einen Strecken-Editor freuen! Weiter gehen wir laut Yoshida mit Go-Karts auf die Piste und schubsen uns in Stunt-Arenen durch die Gegend. Ach ja: Auch die 800-Nicht-Premium-Autos kommen mit Cockpit-Perspektive, wenn auch mit einer weniger detaillierten.



Kinect für Xbox 360

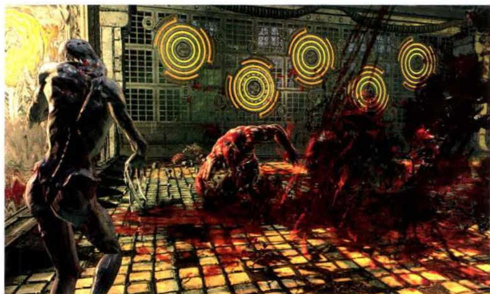
November

Tom Cruise lässt grüßen: Mit Kinect erlebt Ihr die Technik aus "Minority Report" schon in diesem Jahr. Statt mit einem Controller steuert Ihr Eure Xbox 360 mit Sprache und Gestik. Bisher stehen eine ganze Reihe von Fitness- und Familienspielen in den Startlöchern. Zusammen mit "Kinect Adventures" kostet die Peripherie satte 150 Euro.

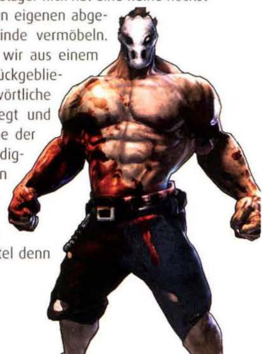


Splatterhouse

2010 • Action • PS3 / 360



Zum "Splatterhouse"-Probespiel auf der E3 brachten wir eine gehörige Portion Skepsis mit: Was steckt drin außer viel Gewalt? Jetzt wissen wir: massig Geruckel und eine noch schwammige Steuerung. Zum Glück war das aber nicht die einzige Erkenntnis, denn Muskelmetzger Rick hat eine Reihe höchst erheiternder Moves an Bord: Er kann seinen eigenen abgetrennten Arm aufsammeln und damit Feinde vermöbeln. Ebenfalls fies: In letzter Sekunde flüchten wir aus einem Raum voller Mikrowellen-Strahler – die zurückgebliebenen Monster zerplatzen wie die sprichwörtliche Currywurst. Habt Ihr genug Monster zerlegt und die Wut-Anzeige gefüllt, wechselt die Farbe der Umgebung in stylisches Schwarz-Weiß – lediglich die Flut an Lebenssaft und die klebrigen Leichenteile stechen in grellem Rot heraus. Ob die Metzelei länger als eine halbe Stunde an den Schirm fesseln kann, prüfen wir zu einem späteren Zeitpunkt – wenn der Titel denn überhaupt in Deutschland erscheint.



	SPIELE-TERMINE						2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3	360		
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360		
	Batman Arkham Asylum 2	Warner	Action-Adventure	PS3	360		
S.46	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360		
	Brink	Bethesda	Action	PS3	360		
	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		24.2.
S.46	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360		
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360		
S.47	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		28.1.
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360		
UPDATE	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360		2012
S.19	Dragon Age 2	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		März
UPDATE	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360		2011
	Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	360		
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360		
	FIM Motocross World Championship	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360		
S.16	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			März
	Gears of War 3	Epic	Action		360		8.4.
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360		
S.48	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		Februar
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360		1. Quartal
	I am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		
S.46	inFamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3			
	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3			Februar
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		4. Quartal
	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360		
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360		
	Mortal Kombat	Warner Bros.	Beat'em-Up	PS3	360		
	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3			
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Disney	Action-Rollenspiel	PS3	360		
	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360		
	Rage	Bethesda	Action	PS3	360		
	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3	360		März
	Silent Hill	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3			
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360		
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure			Wii	
	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3			
NEU	WWE All Stars	THQ	Sport	PS3	360	Wii	
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter		360		
	Yakuza 4	Sega	Action-Adventure	PS3	360		

inFamous 2

2011 • Action-Adventure • PS3

Cole MacGrath steht wieder unter Strom. Der Star aus "inFamous" entkommt im nächsten Jahr nur knapp einer neuen Teufelei, die Empire City in Schutt und Asche legt. Mit optischem Facelifting, neuem Nahkampfwaffen-System und ausgebauten Superkräften stellt sich der (Anti-)Held in der zerstörbaren Südstadt New Marais zum Kampf und sucht gleichzeitig einen Wissenschaftler, der den Schlüssel zur Eindämmung des Übels in der Hand hält. Für die menschliche Glühlampe stellt sich auch im neuen Abenteuer die Frage, ob er seine Kräfte zum Wohl oder Wehe der hilflosen Bürger einsetzt.



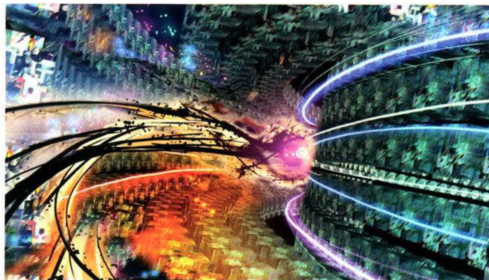
E3

7. bis 9. Juni 2011 • Los Angeles

Wiedererstarkte XXL-Messe: laut, bunt, informativ. Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. 2010 stürmten über 45.000 Besucher die Hallen, 3D und Bewegungssteuerung waren die Schwerpunktthemen.

Child of Eden

2011 • Action • PS3 / 360



Ein bewegendes Erlebnis soll "Child of Eden" werden. Eines, das den Spieler zu Tränen rührt. So verkündete es "Rez"-Erfinder Tetsuya Mizuguchi vor Kurzem via Twitter. Und all das mit etwas Farbe und einer Menge Musik, die eine mitreißende Geschichte erzählen sollen.

So versprach es uns der Japaner, als er uns auf der E3 sein neues Baby zeigte. Via Kinect oder Analogstick (PS3/360) reinigt Ihr fünf Abschnitte, die Mizuguchi 'Archive' nennt, von Eindringlingen. 'Leidenschaft', 'Reise', 'Matrix', 'Schönheit' und 'Entwicklung' lauten die Themen, die Euch mal tunnelartige Shoot'em-Up-Momente, mal "Geometry Wars"-ähnliche Augenblicke bescheren. Im Kapitel 'Evolution' starten wir eine Reise durch quallenartige Farbgebilde der Tiefsee und arbeiten uns nach oben an sich entwickelnden Kreaturen vorbei, auf die Kinect-Spieler mit schnellen Handbewegungen schießen. Mit Euren Gesten dirigiert Ihr ein Orchester aus Farben, Formen und Klängen, das Anfang nächsten Jahres zur Uraufführung lädt. Pad-Nutzer freuen sich bei beiden Konsolen über die synästhetische Einbindung der Rumble-Funktion.

Bodycount

2011 • Ego-Shooter • PS3 / 360



Unsere Proberunde mit "Bodycount" zählte nicht zu den Highlights der E3-Messe. Obgleich der Ego-Shooter ein kompromissloses Bleiballett und eine Ode an die Levelzerstörung sein möchte, nervten uns viele Details: Ihr wütet durch ein fiktives afrikanisches Kriegsszenario, verwandelt eindrucksvoll Wellblechhütten in Schweizer Käse und nietet hünenhafte Feinde um – dann hinterlassen diese fröhlich-bunte Icons in schreienden Leuchtfarben, die Euch Kohle und mehr Munition bescheren. Ein bewusster Stilbruch, der uns aber so gar nicht gefallen wollte. Auch die KI der Feinde bereitete uns Sorgen, denn Treffsicherheit ist nicht gleichbedeutend mit Intelligenz. Mehr als einmal fühlten wir uns an die nervigen Stellen der Favela-Tortur von "Modern Warfare 2" erinnert. In grafischer Hinsicht kam diese Analogie nicht auf, die gezeigte Version von "Bodycount" dümpelte – abgesehen von den coolen Einschusslöchern – im Mittelfeld herum. Angesichts der Tatsache, dass bis zum Release im Frühjahr 2011 noch viel Zeit bleibt und Teile des Entwicklerteams von "Black" beteiligt sind, haben wir dennoch Hoffnung, dass das Potenzial für einen guten Shooter da ist.



DEAD SPACE 2

Neue Gegner, frische Waffen und ein Held mit Gesicht: Isaac Clarke geht auf die blutige Jagd nach mutierten Necromorph.

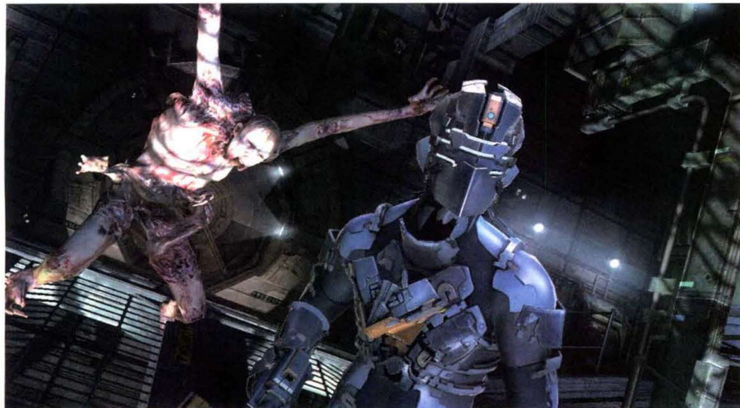
Erinnerungen an "Aliens: Die Rückkehr" werden wach, als wir uns "Dead Space 2" auf der E3 ansehen. Wie Lieutenant Ellen Ripley soll auch Protagonist Isaac Clarke in der Fortsetzung mehr Profil bekommen und zur charakterstarken Kampfmaschine werden. Und wie das zweite Abenteuer der Kinoheldin verlässt auch "Dead Space 2" die Pfade klaustrophobischer Bedrohung durch übermächtige Gegner und schickt Euch als geübter Krieger aufs Schlachtfeld. Wie es sich für eine Fortsetzung ziemt, versuchen die Entwickler, in allen Belangen einen draufzusetzen. Greift im einen Augenblick noch eine ganze Schulklasse mutierter Kinder an, speit Euch schon im nächsten ein Puker lähmende Säure entgegen; Kommt er Euch zu nahe, erbricht er den garstigen Saft in Isaacs Gesicht und Mund.

In einer weiteren Passage erkundet Isaac eine Kirche der Unitologen – eine in Grüntönen gehaltene Kathedrale, die frappierend an "BioShock" erinnert, aber sichtbar schöner ist. Generell habe das Team die Technik nun besser im Griff, erklärt Executive Producer Steve Papoutsis. War schon der Erstling ein audiovisueller Augenschmaus, legt "Dead Space 2" auch hier zu und führt Euch an buntere, feiner ausgeleuchtete und interaktivere Schauplätze. Im Kampf hingegen entscheidet Ihr, ob Ihr Necromorph-Mönche mit ihren eigenen Armklingen oder der neuen Javelin Gun an die Wand nagelt. Oder lieber munitionssparend ein Loch ins Fenster schießen und umstehende Necromorph ins All saugen lassen? Mehr Action, buntere Schauplätze und Isaac als Kampfsau – das ist der Weg für "Dead Space 2". Splatter- und Actionfans sollten begeistert sein, während Gruselfreunde bislang die klaustrophobische Stimmung vermissen.



360 Wie im Vorgänger zerlegt Ihr Feinde in ihre Einzelteile, um sie aufzuhalten.

Ungeduldige freuen sich auf das im Herbst erscheinende Prequel "Dead Space: Ignition". Das Download-Puzzlespiel beinhaltet drei Minispiele, interaktive Comic-Schnipsel, vier Enden und freispielbare Gegenstände für "Dead Space 2". *mh*



360 Isaacs kleinteiliger und schlanker Anzug erlaubt via Düsenantrieb freie 360-Grad-Navigation in der Schwerelosigkeit.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Visceral Games, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Action**
Termin	**1. Quartal 2011**

DAS GEFÄLLT UNS
- detaillierte Architektur und feinere Licht- und Schatteneffekte als in Teil 1
- taktisch vielseitige Kämpfe
- erscheint für PS3 inkl. "Dead Space: Extraction" mit Move-Unterstützung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Atmosphäre könnte unter zu viel Action leiden

FAZIT » **Ambitionierte Fortsetzung des Weltraumhorrors, die von allem mehr bieten will.**

HOMEFRONT

Widerstand, auf amerikanische Art: Dieser Ego-Shooter macht Euch zum Baller-Rebellen und das besetzte USA zum Schauplatz.

Die New Yorker Entwickler von den Kaos Studios ("Frontlines: Fuel of War") lassen die Aliens im All, verstrahlte Mutanten unter der Erde und Zombies in ihren Gruften – und obwohl ihr Ego-Shooter "Homefront" in der 'echten' Welt spielt, haben sie ein absurdes Szenario ersonnen. Nach dem Tod des nordkoreanischen Machthabers Kim Jong-il ergreift sein Sohn Kim Jong-un das Zepter, eint das geteilte Korea und avanciert zur Weltmacht. Japan und China werden zu Vasallenstaaten, die USA ächzt unter den steigenden Rohstoffpreisen.

Wenig später der amerikanische Supergau: Per EMP-Impuls eines angeblichen Kommunikationssatelliten legt Korea die Vereinigten Staaten lahm, marschiert ein und bringt das Land unter seine Kontrolle. Das ganze Land? Nein! Kleine Grüppchen unverwüstlicher Widerständler pflanzen amerikanische Überlebensoasen in die koreanische Besatzerwüste. Der Spieler betritt das Szenario in einer solchen Keimzelle US-amerikanischer Hoffnung: Wir wandeln durch einen sonnendurchfluteten Garten, in dem Ziegen grasen, Kinder schaukeln und abenteuerliche Blechkonstruktionen für Energie sorgen oder Wasser aufbereiten. Statt an der Front verbringen wir die ersten Minuten dieses Ego-Shooters in einem stimmungsvollen, hinter Tarnnetzen verborgen Idyll amerikanischen Überlebenswillens. Die Entwickler nennen solche Einstellungen 'Why we fight'-Passagen – sie sollen dem Spieler vermitteln, wofür es sich zu kämpfen lohnt.





360 Links führt uns ein US-Kamerad durch die provisorische, aufwändig in Szene gesetzte Heimstatt der Rebellen – die erinnert stilistisch an "Fallout 3". Rechts stürmen wir mit dem Schießgewehr im Anschlag aufs Schlachtfeld.

Wenig überraschend erfolgt dann der krasse Schnitt. Wir bekommen ein MG in die Hand, durch einen Tunnel geht es an die 'Homefront': Schauplatz ist ein zum koreanischen Wachposten umfunktionierter Baumarkt-Parkplatz. Plötzlich durchbricht eine als Hippiebus getarnte Bombe auf Rädern die Absperrung und reißt ein klaffendes Loch in die koreanische Basis, wenig später regnet weißer Phosphor auf die Besatzer, die kreischend und brennend zu Boden sinken.

Inmitten des Tumults stürzt die Plattform, auf der wir uns mit anderen Widerständlern versteckt hatten, in das moderne Schlachtengemälde: Wir schlagen auf dem Asphalt auf – schick inszeniert, weil unsere Figur vor dem Aufprall die Hände hochreißt. Dann folgt eine wilde Schießerei voller gescripteter Explosionen, der Absturz eines Helikopters und andere Shooter-typische Einlagen; grafisch kann "Homefront" einem "Call of Duty" oder "Killzone 3" noch nicht das Wasser reichen, bei der temporeichen Inszenierung gibt es aber nichts zu meckern.

Der kurze, wuchtige Actionausflug endet mit der Kontrolle des Goliath-Kampfpanzers – wir markieren Ziele, die der autonom agierende Koloss zuverlässig ausschaltet, während er auf seinen sechs Rädern Hindernisse niederwalzt und gleichsam als mobile Deckung fungiert. *ms*





360 Praktisch: Der wendige Panzer gibt Schutz und feuert auf Ziele, die Ihr per Ziel-Aufschaltung zum Abschuss freigebt (rechts).

System	PS3 / 360
Entwickler	**Kaos Studios, USA**
Hersteller	**THQ**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**1. Quartal 2011**

DAS GEFÄLLT UNS
- brachialer Sound und klasse Inszenierung
- durchatmen und Atmosphäre aufsaugen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- bitte kein Hurra-Patriotismus

FAZIT » **Ambitionierter Ego-Shooter mit streitbarem, aber spannendem Szenario.**

COM!NG PSP•DS•3DS

SPIELE-TERMINE							HANDHELD
UPDATE	Ace Combat: Joint Assault	Namco-Bandai	Action	PSP			3.9.
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation			3DS	2011
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure			3DS	2011
UPDATE	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure		DS		10.9.
	Battle of Giants: Dinosaur Strike	Ubisoft	Action			3DS	2011
UPDATE	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel		DS		24.9.
	Dead or Alive 3D	Tecmo Koei	Beat'em-Up			3DS	2011
	Die Legende der Wächter	Warner	Action		DS		Oktober
NEU	Die Legende von Aang	THQ	Action-Adventure		DS		13.8.
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS		4. Quartal
	DJ Hero 3D	Activision	Musik			3DS	2011
UPDATE	Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PSP			Oktober
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel		DS		2011
	Driver Renegade	Ubisoft	Rennspiel			3DS	2011
	Duell der Magier	Disney	Action		DS		26.8.
	Duke Nukem Trilogy: Chain Reaction	Koch Media	Action	PSP	DS		2010
	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Koch Media	Action	PSP			2010
	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PSP	DS		2010
S.40	FIFA 11	Electronic Arts	Sport	PSP	DS	3DS	30.9.
S.19	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	Rollenspiel		DS		8.10.
	Ghost Recon	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Ghost Trick Phantom Detective	Capcom	Adventure		DS		4. Quartal
UPDATE	God Eater Burst	Namco-Bandai	Action	PSP			2011
	God of War: Ghost of Sparta	Sony	Action	PSP			2010
	Golden Sun: Dark Dawn	Nintendo	Rollenspiel		DS		4. Quartal
	Harry Potter und die Heiligtümer des Todes - Teil 1	Electronic Arts	Action-Adventure		DS		4. Quartal
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	Rollenspiel	PSP			10.9.
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PSP	DS		3. Quartal
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel			3DS	2011
	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit		DS		4. Quartal
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure			3DS	2011
S.42	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PSP	DS		4. Quartal
	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PSP	DS		4. Quartal
UPDATE	MySims Sky Heroes	Electronic Arts	Action		DS		30.9.
	Okamiden	Capcom	Action-Adventure		DS		2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run			3DS	2011
	Patapon 3	Sony	Action	PSP			4. Quartal
	PilotWings Resort	Nintendo	Simulation			3DS	2011
	Pokémon Ranger: Guardian Signs	Nintendo	Action-Adventure		DS		4. Quartal
	Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel		DS		2010
	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PSP			2010
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure			3DS	2011
	Professor Layton and the Unwound Future	Nintendo	Adventure		DS		20.9.
	Rock Band 3	MTV Games	Musik		DS		4. Quartal
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure			3DS	2011
	Ridge Racer	Namco-Bandai	Rennspiel			3DS	2011
S.55	Sonic Colours	Sega	Jump'N'Run		DS		4. Quartal
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action			3DS	2011
S.49	Split/Second: Velocity	Disney	Rennspiel	PSP			November
	Star Fox 64	Nintendo	Action			3DS	2011
	Star Wars - The Force Unleashed 2	LucasArts	Action	PSP	DS		26.10.
	Super Scribblenauts	Warner	Geschicklichkeit		DS		4. Quartal
	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up			3DS	2011
NEU	Tetris Party Deluxe	Nintendo	Geschicklichkeit		DS		3.9.
NEU	The Last Window: Das Geheimnis von Cape West	Nintendo	Adventure		DS		17.9.
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
S.49	The 3rd Birthday	Square Enix	Action	PSP			2011
	Tron Evolution	Disney	Action	PSP	DS		Januar 2011
NEU	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP			2011
	WWE Smackdown vs. RAW 2011	THQ	Sport	PSP			26.10.

The 3rd Birthday

2011 • Action-RPG • PSP

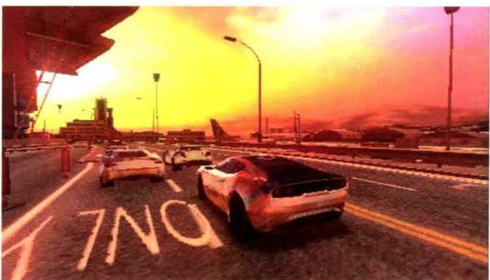


Der dritte Eintrag in Square Enix' kultiger Mystery-Serie "Parasite Eve" gilt zwar nicht als offizielle Fortsetzung der Saga, versetzt Serienheldin Aya Brea aber ein weiteres Mal nach Manhattan, wo sich wieder Monster tummeln. Ob die Herkunft dieser als 'Twisted' bekannten Geschöpfe etwas mit dem Mitochondrien-Plot der früheren Spiele zu tun hat, ist nicht bekannt, kugelsicher sind die Biester nicht! Die einzig bekannten Spielszenen zeigen Aya nämlich im Clinch mit erwartungsgemäß tentakelbewehrten Aggressoren, denen sie in flotten Third-Person-Gefechten die Projektile um die Wurmfortsätze haut. Der Fokus des Spiels soll auf taktischer Action liegen, deren Kernstück Ayas neue Fähigkeit zum 'Overdrive' bilden wird: In Echtzeit schlüpft die hübsche Mutantin in den Körper ihrer Mitstreiter und übernimmt für kurze Zeit die Kontrolle über die vormals computergesteuerten Kameraden.

Split/Second: Velocity

November • Rennspiel • PSP

Überraschung von Disney: Obwohl sich das Mausperium eigentlich mehr auf Massenpublikums-Titel konzentrieren will, bekommt die Zerstörungsraserei "Split/Second" sogar einen PSP-Auftritt verpasst. Onlinerennen werden gestrichen, dafür können sich bis zu vier Raser lokal beharken. Zudem wurde der Umfang erweitert: Neben frischen Herausforderungen im Story-Modus wartet eine neue Rennstrecke auf ihren Sprengmeister.



PSPgo kaufen und zehn Spiele gratis erhalten

bis 30. September • PSPgo

DIE GRATIS-GAMES

- FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2010
- Jak & Daxter: The Lost Frontier
- The Eye of Judgment Legends
- MotorStorm: Arctic Edge
- Need for Speed SHIFT
- Buzz! Quiz World
- Gran Turismo
- LittleBigPlanet
- Wipeout Pure
- Avatar

Wer sich nicht daran stört, eine PSP ohne UMD-Laufwerk zu besitzen, für den hält Sony noch bis Ende September ein Schnäppchen parat: Kauft Ihr Euch die kommenden Monate eine PSPgo, gibt es die zehn Spiele links in der Tabelle jeweils gratis als Download. Dazu müsst Ihr Euch online anmelden und im PlayStation Store ein bestimmtes Thema herunterladen - innerhalb von vier Wochen erhaltet Ihr dann die Download-Codes.

F1 2010

Ab auf die Pole Position: M! nimmt Codemasters' Rennsimulation unter die Lupe.

2010 erleben Motorsportfans zwei Comebacks: Während Michael Schumachers Rückkehr ins Cockpit bislang mäßig erfolgreich war, stehen die Vorzeichen für "F1 2010" günstiger. Codemasters versucht sich zwar zum ersten Mal an Bernie Ecclestones PS-Zirkus, doch Hochkaräter wie "Race Driver GRID" oder "Colin McRae DiRT 2" sind Beweis genug für Rennspiel-Kompetenz.

Im Gegensatz zu den meisten früheren Formel-1-Spielen beginnt das Rennfahrerleben nicht erst auf der Strecke: Habt Ihr Euch für eine Karriere entschieden, landet Ihr im Presseraum. Vor Euch steht eine Truppe Journalisten, die Eurer Vorstellung beiwohnt und Fragen stellt – eine

> Selbst Silverstone oder der Hockenheimring sehen interessant aus.

elegante Methode, um Namen und Nationalität festzulegen. Anfangs landet Ihr in einem der schwächeren Teams: Ferrari, Red Bull & Co. bleiben natürlich das Ziel Eurer Träume, doch erst einmal müsst Ihr Euch bei einer Hinterbänkler-Truppe wie HRT oder Lotus bewähren. Im Fahrerlager angekommen, plaudert Ihr mit Eurer Agentin, informiert Euch über bevorstehende Rennen oder den WM-Stand und schaut vor die Tür Eures Trailers. Dort leisten Euch ein paar Hostessen (je nach Veranstaltungsland mehr oder weniger züchtig bekleidet) Gesellschaft, Euer Teamkollege ist im Gespräch mit einem Techniker und an der Absperrung warten Journalisten. Hin und wieder führt Ihr mit diesen ein Interview, bei dem Ihr aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählt. Die reichen von allgemeinen Floskeln über die Anpreisung der eigenen Leistung bis hin zu Lob und Kritik am Team – damit beeinflusst Ihr Euer Image und die Stimmung im Umfeld. Noch mehr Wirkung hat dies, wenn Ihr es im Rennen aufs Podium schaffen solltet und danach an der Sieger-Pressekonferenz teilnehmt.



360 Egal, ob bei Regenwetter oder trockenen Verhältnissen: Dank EGO-Engine sieht "F1 2010" so gut aus wie noch kein anderes Formel-1-Spiel zuvor.

Ab auf die Piste

So interessant und gelungen dieser Aspekt auch sein mag, entscheidend für den Spielspaß ist, was auf dem Asphalt abgeht. Auch dabei gibt sich "F1 2010" keine Blöße: Dank der EGO-Engine, die schon den vorhergehenden Codemasters-Rennspielen eine Prachtgrafik spendierte, sehen Boliden und Kurse so gut aus wie noch nie. An den Fahrzeugen stimmt jedes Detail, zumal die einzelnen Rennställe regelmäßig ihr Okay zur Modellierung abgeben. Die Umgebungen trumpfen mit viel Abwechslung auf, selbst an den eigentlich weniger spektakulären Schauplätzen. Dass etwa ein Monte Carlo visuell viel zu bieten hat, ist wenig über-

EINE KURZE KONSOLEN-GESCHICHTE DER FORMEL 1

Der virtuelle Siegeszug der prestigeträchtigen Rennsportserie beginnt im Jahr 1996: Psygnosis entwickelt "Formel 1" für die PSone, das erstmals mit realistischer Polygon-Optik aufwartet und dank offizieller Lizenz sämtliche Fahrer, Teams und Strecken enthält. Fachpresse (90% in MAN!AC 09/06) und Spieler sind gleichermaßen begeistert, was zu starken Verkaufszahlen und einer langen Partnerschaft zwischen Sony und der Motorsportbehörde FIA führt. Bis 2007 bringt Sony jedes Jahr eine mit allen offiziellen Rechten versehene Fortsetzung auf den Markt und schlägt in der Publikumsgunst die zwischenzeitlich antretenden Rivalen. Ubisoft, Eidos und Electronic Arts versuchen sich vereinzelt an Konkurrenzentwicklungen auch für andere Konsolen, lassen aber bald wieder die Finger davon. Während der PS2-Ära machen sich bei Sonys Fließbandproduktion leichte Ermüdungserscheinungen breit, doch zum Abschluss wird noch mal aufgetrumpft: "F1 Championship Edition" erscheint 2007 als einziger Teil auf der PS3 (erstmals seit dem PSone-Debüt ohne Jahreszahl) und sackt immerhin 75% im Test ein (MAN!AC 04/07). Der inzwischen nicht mehr aufgelegte Titel erfreut sich steter Popularität, denn ein Nachfolger lässt auf sich warten. Sony verzichtet fortan auf die Rechte, einige Jahre wagt sich niemand daran, bis Codemasters zugreift: Erste Früchte sind die gelungenen, etwas mehr in Richtung Arcade gezielten "F1 2009"-Teile für Wii und PSP, mit dem Next-Gen-"F1 2010" geht es Ende September auf PS3 und Xbox 360 los.



PSone "Formel 1" begeisterte 1996 Konsolen-Rennfahrer.



PS3 "F1 Championship Edition" war 2007 Sonys Abschiedsvorstellung.



Wii Codemasters' erster Streich: "F1 2009" auf Wii und PSP.



360 Auch auf Randdetails wird geachtet: So füllen sich die Zuschauertribünen erst am Renntag richtig, vorher bleiben Plätze frei.



360 Immer schön vorsichtig: Spielt Ihr mit realistischen Einstellungen, ist Rücksicht Pflicht – Rempeleien führen sofort zu Verwarnungen und Zeitstrafen.

raschend, doch selbst der Hockenheimring oder Silverstone sehen hier ansprechend aus. Besonders ansehnlich wird es, wenn schlechtes Wetter aufzieht: Der nasse Asphalt glänzt bis auf die Idealline, die nach einigen Runden wieder abtrocknet. Regentropfen perlen auf der Karosserie und die Wasserfontänen vorausfahrender Autos behindern Eure Sicht. In der Cockpitperspektive sitzt Ihr tief und seid mittendrin im Geschehen, während die Bordkamera auf der Heckflosse jede Bodenwelle optisch weitergibt und so besonders dynamisch wirkt.

Codemasters legt viel Wert auf das realistische Rennerlebnis: Dazu gehört eine anspruchsvolle Fahrphysik, bei der Ihr sämtliche Fahrhilfen an- und abstellen könnt. Die Anfängereinstellung greift Euch bislang noch zu stark unter die Arme, aber bereits eine Stufe darüber ist feinfühliger Umgang mit Lenkrad und Gaspedal angesagt, um vorne mitzufahren. Rambo-Raser haben ohnehin keine Chance, sobald Realismus-Optionen aktiv sind: Kollisionen führen schnell zu leistungsmindernden Schäden und Rempler oder genommene Abkürzungen werden von den Renn-Stewards im Handumdrehen mit Strafen geahndet.

Nach einigen Proberunden sind wir uns sicher: "F1 2010" braucht lediglich noch etwas Feintuning, dann ist ihm der Thron der Konsolen-Formel-1-Rennspiele sicher – ab Ende September hat wenigstens der virtuelle Schumi noch eine Chance auf den Titel. *us*



System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Codemasters, England**
Hersteller	**Codemasters**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**24. September**

DAS GEFÄLLT UNS
» attraktive Kurse
» Wettereffekte eindrucksvoll inszeniert
» dynamische Kameraperspektiven
» langfristige Karriere
» Steuerung sehr flexibel konfigurierbar

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» Strafen werden schnell verhängt
» Interviews etwas schlicht

FAZIT » **Codemasters' Formel-1-Debüt für die HD-Konsolen erfüllt nicht nur grafisch die Erwartungen: Auch bei Fahrverhalten, Steuerung und Umfang winkt die Pole Position.**



MAFIA II

Waffen, Mädels, Autos und eine gute Geschichte: 2K Czech macht Euch ein Angebot, das Ihr nicht abschlagen könnt.

Wenn Männer mit geölten Haaren, feinen Anzügen und italienischem Akzent einen Laden betreten, dann ist klar: Hier ist Schutzgeld fällig! "Mafia II" erzählt, wie aus dem jungen Vito Scaletta eine dieser Gestalten wird. Wir spielten vier Kapitel des Gangster-Epos und verraten Euch, was wir erlebt haben.

Blaue Bohnen...

Es ist die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Schnee liegt auf den Straßen der fiktiven amerikanischen Metropole Empire Bay und Vito kehrt zum Genesungsurlaub heim. Am Bahnsteig herrscht reges Treiben, die Menschen sind typisch für die 1940er-Jahre gekleidet, Polizisten schwingen wachsamen Auges ihre Stöcke und die Bedrohung des Kriegs liegt in der Luft. Vitos bester Freund Joe holt uns ab und fährt mit Vito in eine Bar. Hier lauschen wir der guten deutschen Synchronisation und bemerken gleichzeitig, dass sich die Lippen nicht synchron zur Sprache bewegen. Joe nutzt seine zwielichtigen Kontakte, um uns Entlassungspapiere zu beschaffen. Die Armee-Uniform tragen wir damit zum letzten Mal.

Zu Hause empfangen uns Vitos Mutter und Schwester. Ganz im Stil typischer Mafia-Filme wird zusammen gegessen, inklusive Tischgebet. Am nächsten Tag folgt das böse Erwachen. Vitos Vater hat Schulden angehäuft, die Familie droht in die Hände eines Kredithais zu fallen. Wir nehmen uns einen hergeschickten Schläger zur Brust und lernen den Faustkampf. Kurz darauf begehen wir unser erstes Verbrechen: Wir knacken mit einem Dietrich in einem Minispiel ein Auto und müssen vor der Polizei flüchten. Die Ordnungshüter gehen dabei rüde zu Werke und die vereiste Fahrbahn erschwert die Flucht. Bisher steuern sich die Oldtimer arg schwammig. Ob dieser Zustand dem Schnee auf der Straße geschuldet ist oder das Fahrmodell einfach noch nicht richtig funktioniert, bleibt fraglich.



360 Vito steht auch ohne Waffen seinen Mann und verteidigt die Damenwelt gegen aufbrausende Zeitgenossen. Ausweichen und kontern ist hier die beste Lösung.

Schließlich entkommen wir auf einen Schrottplatz, wo uns ein Freund von Joe beauftragt, einen weiteren Wagen zu stehlen. So kriegen wir das Geld für die Familie schneller zusammen, als in der Fabrik zu schuften. Zum Schutz drückt er uns eine Waffe in die Hand. Beim Autoklau entdeckt uns eine Straßengang und wir testen zum ersten Mal unsere Zielfähigkeiten. Vito geht auf Befehl in Deckung und wir strecken die Halunken einen nach dem anderen auf blutige Art nieder. Die Verbrecherkarriere hat begonnen.

... und Schweinefleisch

Im nächsten Spielabschnitt sind Vito und Joe als Handlanger einer Mafia-Organisation unterwegs. Wir beschaffen ein MG 42, um einen Rivalen um die Ecke zu bringen. Explodierende Autos und eine Schießerei in einer Schnapsbrennerei bringen uns die schönen Feuereffekte nahe, durch die Hitze flimmert die Luft und verkohltes Holz glimmt, wenn es abkühlt. Abgesehen von einigen matschigen Texturen und gelegentlichem Tearing sind wir begeistert. Die Gegner

AUFTRAG AUSGEFÜHRT
So laufen die Missionen ab



Beim Essen wartet der nächste Auftrag: Besorgt ein MG und pustet einen Konkurrenten weg.



Im Militärshop eines Veteranen werdet Ihr fündig. Mit der schweren Last geht es an den Ort des Überfalls.



Auf die gegnerische Bande hat das MG den gewünschten Effekt. Der Anführer rettet sich in eine Brennerei.





360 Während die Jahre vergehen, ändert sich auch das Autodesign. Zu Beginn sitzt Ihr in echten Oldtimern (oben links), später prägen sportliche Karrossen das Bild.

Nach der Geiselbefreiung muss feiner Zwirn her!

MAFIA? WORUM GING ES?

Zwei Jahre nach seinem gefeierten Debüt auf dem PC kam "Mafia" 2004 auch für Xbox und PlayStation 2. Das Spiel erzählt im Rückblick die Geschichte des Taxifahrers Tommy Angelo, der durch einen Zufall in die Salieri-Familie aufgenommen wird und zur rechten Hand des Paten aufsteigt. Unsere damaligen Tester Thomas Stuchlik und Raphael Fiore bescheinigten den (schlampigen) Konsolenumsetzungen in MAN!AC 04/04 und 05/04 76 bzw. 77 Prozent. Die unterirdische Grafik trübte die Freude über die dichte Story und die abwechslungsreichen Missionen aber nicht.



gehen hinter Säulen und Tischen in Deckung, die wir mit Schrotflinte und Tommy-Gun in Stücke schießen. Unsere KI-Kollegen agieren eigenständig. Sie sind keine Intelligenzbolzen, stehen aber auch nicht im Weg und strecken für uns ab und an einen Widersacher nieder.

Wir springen einige Jahre in die Zukunft und erleben eine Schleichmission. Vito hat mittlerweile die Organisation gewechselt und spioniert seinen alten Arbeitgeber aus, der unseren Consigliere versteckt hält. Wir folgen ihm zu einem Schlachthof und bewundern die veränderte Umgebung. Mittlerweile dominieren breite Autos mit Chrom und Weißwandreifen das Bild und der Sommer lässt die Damen in luftigen Kleidern über den Bürgersteig schlendern. Am Ziel angekommen, schleichen wir durch die Kanalisation und ein mit Schweinehälften gefülltes Kühlhaus. Merkwürdig: Statt Alarm zu schlagen und Hilfe bei den bewaffneten Mafiosi zu holen, prügeln sich die Metzger mit uns, wenn sie uns entdecken.

Nach der Befreiung der Geiseln hat Vito es geschafft: Er wird in die Familie aufgenommen. Natürlich muss dafür ein feiner Zwirn her, wir stinken ja noch nach Schlachtabfällen. Deswegen fahren wir vorher in ein Bekleidungsgeschäft und machen uns schick. Diese Detailverliebtheit zieht sich durch das ganze Spiel. Fahren wir zu schnell, verfolgt uns die Polizei und stellt einen Strafzettel aus. Überall verstreut liegen Playboy-Ausgaben herum, die wir einsammeln und anschauen können, und falls wir Hunger haben, genehmigt sich Vito am Kühlschrank oder in einem Imbiss ein Bier und ein Sandwich, obwohl sich seine Gesundheit automatisch heilt.

Die letzte Probemission führt Vito und Joe in die Höhle des Löwen. Als Raumpfleger verkleidet, legen wir eine Bombe in einem Konferenzraum, in dem eine Versammlung der gegnerischen Familie stattfindet. Das Attentat geht schief und der Boss entkommt, während wir bei der Verfolgung eine Bar samt Flaschen, Holzverkleidung und Glasbausteinen in einem Splitterhagel auseinandernehmen.

Am Ende lehnen wir uns mit leuchtenden Augen zurück. "Mafia II" schafft eine Atmosphäre, die bisher an Coppolas "Der Pate" und Scorseses "Casino" erinnert. Die Mimik der Charaktere ist glaubwürdig und die Sprecher leisten gute Arbeit. Ausgerechnet Vito selbst klingt aber zu teilnahmslos und unaufgeregt, immerhin wird er zu einer Verbrecherkarriere angestiftet. Die Tatsache, dass wir erst im neunten Kapitel zum Mafioso werden, lässt auf eine lange und spannende Geschichte hoffen. *tk*

System	PS3 / 360
Entwickler	**2K Czech, Tschechien**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**27. August**

DAS GEFÄLLT UNS
- feine Mafiosi-Atmosphäre
- lebendige Welt
- gute 1940er- und 1950er-Musik
- Playboy-Hasen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- einige unscharfe Texturen
- schwammige Fahrzeugsteuerung
- Lippensynchronität

FAZIT » **Maßanzüge, geölte Haare und blanke Schuhe: "Mafia II" wirft sich in Schale und umgarnt uns mit italienischem Charme. Dialoge, Schießereien und Fahrsequenzen machen Lust auf mehr!**



Die Feinde verschanzen sich hinter Kisten und Säulen, haben gegen Eure Zielkünste aber keine Chance.



Endlich stellt Ihr den Eindringling, der es tatsächlich noch schafft, einen Eurer Kumpanen zu verwunden. Dafür muss er büßen.

SONIC 4

Alles was Ihr über Sonics Retro-Comeback wissen müsst – exklusiv angespielt!

Am Unterfangen 'Wiedergeburt einer Legende' arbeitet nicht nur Entwickler Sonic Team, auch die von den Beat'em-Up-Gründervätern Matsumoto und Nishiyama ("Street Fighter", "Fatal Fury") angeführte Firma Dimps steuert seine Erfahrung aus den beiden famosen "Sonic Rush"-Episoden bei.

Bereits in "Episode I" des Download-Titels erwarten Euch vier Welten à drei Levels plus Bossfight – freut Euch neben der Splash Hill Zone (siehe Bilder) auf ein unterirdisches Labyrinth, Casino-Stages und eine Maschinenwelt. Das an klassische Motive angelehnte Gegnervolk – bestehend aus Chamäleons, Wespen und fiesen Magnetfeinden – gefällt mit seinem plastischen Look, die Hintergründe begeistern mit feinem Parallax-Scrolling. Die Kamera ist jedoch mitunter zu nah an der Action, was für schlechte Übersicht sorgt.

Während der Splash-Hill-Levels hatten wir Zeit, uns an die typische "Sonic"-Steuerung (langsame Beschleunigung, guter Topspeed) zu gewöhnen und die (in 2D) neue Homing-Attacke auszuprobieren – der zielsuchende Angriff ist eine Erleichterung in allen Lebenslagen.

Richtig knifflig wurde es im 'Lost Labyrinth': Wir flüchteten wie Indy vor einer Riesenkugel, bretterten in der Lore über einstürzende Brücken (samt übersensibler Sixaxis-Steuerung) und sausten über endlose Wasserrutschen – nur wer die richtige Abzweigung erwischt, kommt weiter!

Spätestens hier zeigte sich, wie hart das Spiel sein kann: Als unter Wasser die Luft knapp wurde, strapazierte das gnadenlos stressige Musik-Jingle unsere Nerven. Danach zerquetschte uns mehrfach eine wandernde Steinwand – welch Hochgefühl, diese Stelle im x-ten Anlauf doch noch zu meistern.

Wer am Ende eines Levels übrigens in den großen Ring springt, landet in einer Special Stage: Dort steuert Ihr eine Sonic-Kugel per Bewegungskontrolle durch vertrackte Labyrinth-Kurse, eine Hommage auf Sonics Premiere im Jahr 1991. *ms*


PS3 Der erste Bosskampf ist zu simpel: Weicht Eggmans Abrissbirne aus und hüpft ihm dreimal auf die Rübe.


PS3 Praktisch: Die Homing-Attacke visiert nicht nur Feinde, sondern auch Levelobjekte wie den Griff der Abseilleine an.

System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Sonic Team / Dimps, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Jump'n'Run
Termin	2010

DAS GEFÄLLT UNS
- » supersauberer HD-Look mit Stil
- » Homing-Angriff auch in 2D sinnvoll
- » spätere Levels sind richtig knackig

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » Bewegungssteuerung sollte optional sein

FAZIT » Fühlt sich irgendwie alt an – zum Glück! Behutsame Hommage an eine Hüpf-Legende.

»Aktuell ist keine Disc-Fassung von "Sonic 4" geplant. Aber wer weiß...«

2007 sprachen wir zuletzt mit Takashi Iizuka über seine Rolle bei der Entwicklung des Saturn-Kults "Nights into Dreams", die damals anstehende Neuauflage "Nights: Journey of Dreams" sowie Sonics beste und schwächste 3D-Auftritte. Nach Jahren in den USA arbeitet Iizuka wieder in Japan, mittlerweile ist er Chef von Sonic Team und damit hauptverantwortlich für "Sonic 4" und "Sonic Colours".

M! Games: "Sonic 4" erregt seit der Ankündigung großes Interesse – habt Ihr einen solchen Rummel erwartet?
Iizuka: Ehrlich gesagt, bin ich angenehm überrascht. Weil es sich um ein 2D-Jump'n'Run handelt, das auch noch Download-exklusiv ist, waren wir doch besorgt, wie viel Interesse die Spieler zeigen. Jetzt sind wir natürlich froh – stehen aber auch unter gehörigem Druck.

"Sonic 4" spielt sich fairer als seine 2D-Vorgänger – ein (positives) Zugeständnis an eine breitere Zielgruppe?
Diese Absicht verfolgen wir nun wirklich nicht – unserer Meinung nach verhält es sich genauso wie bei der Originalserie; es gibt leichte Stages aber auch solche, die fortgeschrittene Techniken erfordern.

In der PS3-Version sind uns einige Sixaxis-Steuerelemente aufgefallen – wie sehen die in der Xbox-360-Fassung aus?
Grundsätzlich hat "Sonic 4" Old-School-Kontrollen – für PS3 und Wii haben wir uns aber ein paar Gimmicks mit Bewegungssteuerung ausgedacht; auf der Xbox 360 müssen dann die Analogsticks herhalten.

Der zielsuchende Angriff fühlt sich auch in 2D gut an – welche Auswirkungen hat die Einführung auf das Spieldesign?
Natürlich kann man so Feinde leichter ausschalten. Durch kontinuierlichen Einsatz bleibt Sonic zudem länger in der Luft; und weil der Homing-Angriff auch auf Sprungfedern und Items zielt, erreicht man Abkürzungen einfacher.

Die Special Stages erinnern uns an das erste "Sonic" – ist das Absicht?
Wir sehen "Sonic 4" als Rückkehr zur

SONIC COLOURS

Ohne Werwölfe, geheime Ringe und dunkle Ritter: Tritt der Igel endlich aus dem Schatten des grandiosen 3D-Debüts "Sonic Adventure"?

"Sonic Colours" soll die Reihe der "Sonic"-Enttäuschungen stoppen – die Zutaten klingen gut: Nur der Flitze-Igel wird spielbar sein, die Demo-Levels waren flott und die neuen Fähigkeiten fetzig. Und wir sind einmal mehr guter Hoffnung – Sonic ist auf dem richtigen Weg.

Zum Beispiel haben es uns die Hintergründe angetan: Im 'Tropical Resort' grindet der blaue Blitz durch farbenfrohe Loopings, während Lampions und Jahrmarkt-Accessoires für festliche Atmosphäre sorgen. In der 'Sweet Factory' fühlen wir uns wie im Schlaraffenland: Vorbei an gigantischen Hamburgern, über Kopf durch Donuts oder überdimensionale Kaffeetassen wechseln die Rennabschnitte munter zwischen der typischen "Sonic Adventure"-3D-Sicht und der Seitenperspektive (großes Bild); anspruchsvolle Millimeter-Sprünge haben wir beim Probespiel vermisst, dafür waren Tempo-Passagen angesagt. Diese dürfen jedoch ruhig noch rasanter ausfallen, die Highspeed-Abschnitte aus "Sonic Unleashed" sollten in dieser Hinsicht das Vorbild sein.



Wii Mit der blauen Wisp-Kraft saust Sonic wie der Blitz durch Leiterbahnen auf dem Boden und knockt Feinde aus.



Wii Verrückt, aber nicht verwirrend: "Sonic Colours" bietet Perspektiven-Schwenks, die sich spielerisch kaum auswirken.

Neu in "Colours" sind die Wisps: Ihr befreit bunte Kreaturen und erhaltet zum Dank ihre Spezialfähigkeiten. Zwei Wisp-Aktionen konnten wir ausprobieren: Mit der blauen Kraft löst Sonic einen Power-Schub aus, der Euch hoch in die Luft oder zu besonderen Teleport-Spots katapultiert. Die gelben Wisps verwandeln ihn in einen Superbohrer – dann pflügt Ihr aus der Seitenansicht durch die Erde und spürt Schatzkammern und Geheimnisse auf.

Zwei Aspekte bereiten uns noch Sorgen: Zum einen erinnert die Spielwelt (Eggmans Weltall-Themenpark) geradezu unverschämt an "Super Mario Galaxy", zum anderen erspähen wir bislang nur zehn Gebiete: Da wir für die beiden Demo-Areale keine 30 Minuten benötigten, würde das auf eine Spielzeit von unter drei Stunden hindeuten – das wäre trotz der vielen Alternativrouten in den Stages ein dicker Hund... *ms*

System	Wii / DS
Entwickler	Sonic Team (Wii), Dimps (DS), Jap.
Hersteller	Sega
Genre	Jump'n'Run
Termin	4. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS
- » neue Kräfte für Sonic
- » kein Wolf, kein Shadow, keine Amy spielbar
- » frische 2D-Levels in der DS-Fassung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- » "Super Mario Galaxy"-Oberwelt, oder was?
- » mehr Geschwindigkeitsrausch, bitte!

FAZIT » Hübsches Wii- und DS-Jump'n'Run, das Sonic neue Fähigkeiten spendiert, anstatt ihn durch B-Charaktere auszutauschen.

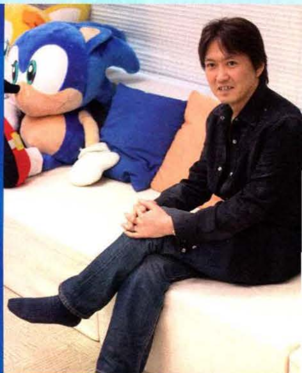
klassischen Serie, die in "Sonic & Knuckles" ihren Abschluss fand. Deshalb wollten wir von Anfang an Special Stages wie in Teil 1 – aber Spielbarkeit und Regeln haben wir geändert.

Was können "Sonic"-Fans tun, um eine Disc-Version zu bekommen?
Momentan ist eine solche Fassung nicht geplant – "Sonic 4" ist seit Entwicklungsbeginn ein Download-exklusiver Titel. Aber wer weiß schon, welche Überraschungen die Zukunft parat hält....

In "Sonic Colours" soll nur Sonic spielbar sein – müssen wir dann auf seine Freunde komplett verzichten?
Keine Sorge: Ihr werdet im Rahmen der Story auch auf andere Figuren wie z.B. Tails und Knuckles treffen – nur sind sie eben diesmal nicht spielbar.

Dank der Wisps wird man in "Sonic Colours" zum Multitalent – kann ich stets entscheiden, welche Fähigkeit ich nutze?
Nein, das geht nicht: Sonic kann jeweils nur eine Spezialfähigkeit der Wisps tragen; außerdem kann er diese nach jedem Aufsammeln nur einmal einsetzen – sonst wäre das Spiel zu einfach.

Mit "Sonic 4", zwei "Sonic Colours"-Titeln für Wii und DS sowie der Kinect-Demo "Sonic Freeriders" haben Sie als Sonic-Team-Chef wohl stressige Monate hinter bzw. vor sich?
Das können Sie laut sagen – zurzeit bin beruflich ziemlich stark eingebunden.



Stets freundlich: Sonic-Boss Takashi Iizuka.

ATARI LYNX

Erschienen: 1989
Startpreis: ca. 200 Euro (400 DM)
Hersteller: Atari
Verkaufte Geräte: ca. 2 Millionen
Spiele: ca. 85

Technik: Bei der Entwicklung des Lynx setzen die Tüftler RJ Mical und Dave Needle auf einen 8-Bit-Hauptprozessor, der von einem 16-Bit-Grafik-Chip unterstützt wird. Die Ex-Amiga-Designer formen ihr Handheld im Auftrag des Spiele-Entwicklers Epyx, der das fertige Gerät wiederum an Atari abtritt. So besitzt das Lynx ein großes Display (3,4 Zoll Diagonale im Vergleich zu 2,5 Zoll beim Game Boy) und verzückt insbesondere mit 4.096 Farben, von denen 16 gleichzeitig auf dem eher matten Bildschirm leuchten. Nur die Auflösung ist mit 160 x 102 Pixeln etwas geringer als beim Game Boy. Dafür bietet der Co-Prozessor noch ein paar Gags: Nahezu beliebig viele Sprites und vor allem die Hardware-Skalierung einzelner Objekte, genutzt u.a. für nette 3D-Effekte, erfreuen die Technik-Fans. Insgesamt besticht das Lynx mit erstklassiger Ingenieurskunst, dem leider der passende Rahmen fehlt, wirtschaftlich und wortwörtlich.

Marktbedeutung: Als das Lynx 1989 erscheint, hat Atari bei Händlern und Gamern keinen guten Ruf - nicht zuletzt aufgrund des gefloppten 7800. Nintendo dominiert den Markt dank NES und Game Boy, der sich vom Start weg prächtig verkauft. Zunächst scheint es, als hätte Atari mit dem Lynx alle Vorteile auf seiner Seite - ist es doch technisch leistungsfähiger und vor allem deutlich farbiger als der Game Boy. Doch Atari macht nicht nur bei der Preisgestaltung einen großen Fehler (anfangs doppelt so teuer wie der Game Boy), sondern ignoriert zudem die Anforderungen an ein Mobilgerät. Kurzum: Das Lynx ist viel zu groß, ein massiver Batteriefresser und signifikant zu schwer. Außerdem fehlen wie schon beim 7800 wegweisende oder zumindest bekannte Spiele. Sowohl der Endkunde, als auch die Entwickler misstrauen Atari und investieren nicht in das neue Handheld. So zieht das Lynx nicht nur gegen den Game Boy, sondern auch gegen Segas Game Gear, das mit ähnlicher Un-Mobilität zu kämpfen hat, den Kürzeren.

Spiele: Typisch Atari in den frühen 1990ern: Die Hardware ist durchaus potent, aber keiner will dafür entwickeln. So liefert Atari fast die komplette Software für das Lynx - das ist nicht viel und vor allem nicht immer gut. Zwar finden sich bei den knapp 100 Spielen einige Highlights, darunter technisch gute Arcade-Umsetzungen und eine Handvoll innovative Eigenkreationen, aber weit mehr lust- und bedeutungslose 08/15-Programme. Beinahe alle Marken, die den Spielern lieb und teuer sind, gibt es ausschließlich auf Nintendo- und/oder Sega-Systemen. Nur der Atari-Spezialist Telegames hat das Lynx ins Herz geschlossen und liefert über zehn Spiele; allerdings erscheinen diese so spät, dass einige gar nicht mehr ordentlich verpackt werden, sondern nur in homöopathischen Dosen als EPROMs unters Fan-Volk gebracht werden (z.B. "Raiden").

Sammelsurium: Die erste Lynx-Version ist seltener und teurer als das Lynx II. Letzteres gibt es heute noch neu und originalverpackt für weniger als 100 Euro im Spezialversand. Auch viele Spiele sind anno 2010 versiegelt für knappes Geld zu bekommen; ein Zeichen dafür, dass Atari am Bedarf vorbei produziert hat. Einige Titel gelten jedoch als rar und kosten bis zu 50 Euro, darunter das erstklassige "Lemmings". Schwierig wird es, an die ganz späten Telegames-Spiele wie "Fat Bobby" oder "Hyperdrome" zu kommen; diese wurden nicht mehr als typisches Lynx-Modul produziert, sondern liegen nur als handverpacktes EPROM-Steckmodul vor. Fast unerreichbar erscheint der Besitz des speziellen Marlboro-Lynx - das rote Gerät diente als Marketing-Vehikel des Zigarettenherstellers und wurde samt Minispiel "Marlboro Go" zu bestimmten Events ausgepackt. An Zubehör gibt es kaum Seltenes oder Sinnvolles. Diverse Taschen, Adapter und Kabel liegen bei den entsprechenden Shops palettenweise auf Lager.





Die Betonung der Farbfähigkeit ("Color Entertainment System") ist Atari wichtig; genauso wie die Feststellung, dass Batterien beiliegen – schlauerweise steht da nicht, wie lange sie halten...



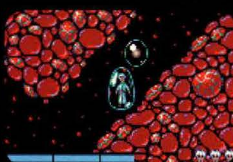


Das Lynx-Update ist gelungen, schließlich sind die Abmessungen des Handhelds deutlich geschrumpft. Zum Schluss hilft selbst eine Preishalbierung auf 199 Mark nichts – das Lynx stirbt einen schnellen Tod.

Serien!

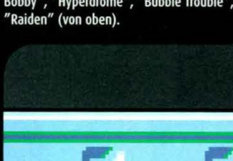












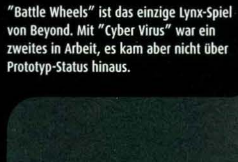
Die letzten vier Telegames-Titel schaffen es nicht mehr auf ein 'normales' Modul, sie werden in geringen Stückzahlen als EPROM mit Mini-Anleitung gefertigt – und sind heute entsprechend selten bzw. teuer: "Fat Bobby", "Hyperdrome", "Bubble Trouble", "Raiden" (von oben).

Telegames unterstützt das Lynx nach Kräften. Folgende sieben Spiele kommen in typischer Originalverpackung auf den Markt: "Krazy Ace Miniature Golf", "Desert Strike", "Double Dragon", "European Soccer Challenge", "Qix", "Ultimate Chess Challenge", "Super Off-Road" (von oben).

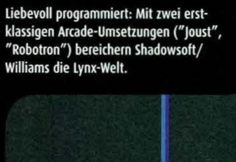
Alle Spiele der drei Fremdanbieter.




Liebevoll programmiert: Mit zwei erstklassigen Arcade-Umsetzungen ("Joust", "Robotron") bereichern Shadowsoft/Williams die Lynx-Welt.

"Battle Wheels" ist das einzige Lynx-Spiel von Beyond. Mit "Cyber Virus" war ein zweites in Arbeit, es kam aber nicht über Prototyp-Status hinaus.












Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Basketbrawl (Atari)

Spielautomat!

Weniger bekannte Umsetzungen von Atari-Games-Münzschluckern.



APB (Atari)



Hard Drivin' (Atari)



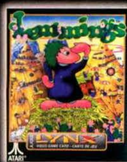
Paperboy (Atari)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Ordentlich spielbar: eines der wenigen Oldie-Updates.



Tolle Umsetzung und eines der besten Lynx-Spiele.



3D-Flugzeug-Action - kam zum Start des Lynx auf den Markt.



Ninja Gaiden: Teil 1 ist seltener als die ebenso umgesetzte Epsiode 3.



Das originale Zubehör ist weder selten noch spannend - macht sich aber gut in der Lynx-Vitrine.



Bis zu 1.000 Euro werden gelegentlich für das Marlboro-Lynx samt Spiel auf EPROM-Modul geboten - nur wenige Exemplare sind im Umlauf.

Spielen!

10 Spiele für das Lynx, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Toki (Atari)



Xenophobe (Atari)



Awesome Golf (Atari)



Chip's Challenge (Atari)



Batman Returns (Atari)



World Class Soccer (Atari)



Ramparts (Atari)



Shanghai (Atari)



Bill & Ted's Excellent Adventure (Atari)



Pit-Fighter (Atari)



Todd's Adventures in Slime World (Atari)



S.T.U.N. Runner (Atari)



Road Riot 4WD (Atari)



Tournament Cyberball (Atari)



Warbirds (Atari)



Xybots (Atari)

Wer hat's erfunden?



Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir das erste Spiel mit...

Zeitlupe

Aus dem Werkzeugkasten der Hollywood-Dramaturgen ist Zeitlupe nicht mehr wegzudenken. Vom Österreicher August Musger 1904 erfunden und aus dem Anime- und Hongkong-Kino sowie der Sportberichterstattung bekannt, etablierten die Wachowski-Brüder 1999 mit "Matrix" die Bullet Time getaufte Weiterentwicklung als Stilmittel im westlichen Kino. Durch diese Aufhebung der erzählerischen Raum-Zeit-Kontinuität bleiben Zuschauern selbst Details wie Luftverwirbelungen vorbeizischender Projektile nicht länger verborgen. Bereits zwei Jahre vor Erscheinen des interaktiven Spin-offs "Enter The Matrix", sorgte 2001 das hierzulande indizierte Game Noir "Max Payne" mit dem gleichen Stilmittel auch in Videospielen für Furore. Wie Neo, Trinity und Konsorten weicht auch Ex-Cop Max Geschossen elegant in Zeitlupe aus. Seitdem setzen zahlreiche Spiele verschiedenster Genres auf das inszenatorisch wie spielerisch interessante Stilmittel.

In Anlehnung an aktuelle Titel wie "Sniper: Ghost Warrior" oder "Singularity", die beim Zielen via Scharfschützengewehr die Spielgeschwindigkeit drosseln, um präziseres Zielen zu ermöglichen, machen wir uns diesen Monat auf die Suche nach dem ersten Spiel mit Zeitlupenfunktion, denn das heißt wider Erwarten nicht "Max Payne". Dabei ignorieren wir anderweitige Spielereien mit der Zeit, wie etwa das Zurückspulen in "Prince of Persia" oder "Blinx", da diese einen anderen Nutzwert bieten. Auch bleiben Spiele außen vor, in denen Zeitlupe nur via Spezialgegenstand an vorgegebenen Orten zu aktivieren ist.

Beim redaktionsinternen Brainstorming entstand spontan eine Liste mit mehr als 30 Titeln unterschiedlicher Genres, die Zeitlupe als spielrelevantes Feature einsetzen. Darunter befinden sich Rennspiele wie "Need for Speed: Most Wanted", das Shoot'em-Up "Espgaluda" oder die 2D-Prügelei "Viewtiful Joe", die auf diesem Weg nicht nur Kämpfe effektvoll inszeniert, sondern auch Rätsel für Querdenker bietet. In den meisten Fällen dient das Spielelement Zeitlupe allerdings als Entgegenkommen an den Spieler, um schwierige Passagen leichter meistern zu können, etwa im Ego-Shooter "F.E.A.R." aus dem Jahr 2005. Hier ist bei regulärem Spieltempo kein Blumentopf zu gewinnen – zu schnell und vernichtend koordiniert die Schlaumeier-KI gegnerische Attacken. Neben weiteren Genrevertretern wie "TimeShift", "Wolfenstein" oder "Call of Duty: Modern Warfare 2" bedienen sich auch Actionspiele mit Schulterperspektive dieses Designkniffs. "Das Bourne-Komplott" erlaubt ihn zwar nur in der Fahrsequenz, "Wanted: Weapons of Fate" oder "No More Heroes" jedoch nach Belieben auch während der Kämpfe.

Im Gegensatz zu Actionspielen ist Zeitlupe in Jump'n'Runs bis heute selten anzutreffen, in aller Regel wird sie hier aber per Schalter oder sporadischer Spezialfähigkeit ausgelöst, weshalb sie durch unser Definitionsraster fallen. Jüngstes Beispiel sind die blauen Schalter in "Super Mario Galaxy 2", frühere Vertreter sind "The Great Giana Sisters" oder "Lode Runner".



Der Grusel-Shooter "Requiem: Avenging Angel" bietet 1999 dem heldenhaften Engel eine Zeitlupenfunktion.

Unsere Suche nach dem ersten Spiel mit Zeitlupenfunktion als fundamentales Spielelement führt uns zum 31. März 1999. An diesem Tag kam nicht nur "Matrix" in die US-Kinos, für PC erscheint gleichzeitig auch der Ego-Shooter "Requiem: Avenging Angel" der Cyclone Studios. Wie in "F.E.A.R." wird hier durch den Einsatz der "Warp Time" der Ton dumpfer und Gegner bewegen sich langsamer, an einer visuellen Rückmeldung mangelt es jedoch noch. Erst spätere Videospiele verändern die Farbgebung oder inszenieren den spielerischen Kniff mit effektvollen Grafikspielereien. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Sprachausgabe oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Problem bei Umsetzungen: Unerwünschte Zeitlupen

Super R-Type (1991)



Kein PAL-Problem: Mehr noch als andere Arcade-Umsetzung drosselt "Super R-Type" auf SNES das Spieltempo.

Unreal Tournament III (360)



Verglichen mit dem PC-Original war der Shooter auf Xbox 360 lahm, vor allem bei geteiltem Bild.

Max Payne
...rächt sich in Zeitlupe.



Need for Speed: Most Wanted
...bremst bei Straßensperren.



F.E.A.R.
...macht Zeitlupe im Ego-Shooter populär.



SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe COM!NG-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

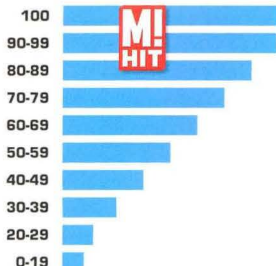
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Super Mario Galaxy 2 (Wii)
Hört zurzeit: Ratt - Infestation, Paul Gilbert - Fuzz Universe


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
hat endlich: alle Münzen bei "New Super Mario Bros. Wii"
Liest zurzeit: Mumin-Geschichten


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Limbo (360)
Hört zurzeit: Generation Fernseh-Kult
Sieht zurzeit: True Blood - Season 1&2


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: MGS: Peace Walker (PSP)
Sieht zurzeit: How I Met Your Mother
Hört zurzeit: Zone of the Enders (OST)


"LAHM"

Tobias Kujawa
Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele
Spielt zurzeit: Alpha Protocol (PS3), UFC 2010 (PS3)
Hört zurzeit: 3 Doors Down - The Real Life


"LAHM"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dragon Age: Origins - Lelianas Song (PS3)
Hört zurzeit: Neurosis - Enemy of the Sun


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Sniper Ghost Warrior (360), Battlefield BC2 Onslaught (PS3)
Hört zurzeit: SID-Klassiker (C64)

Singularity

PS3 360 Ego-Shooter 18



360 Die Nagelkanone ist nur bei trägen Zielen effizient einsetzbar – dank Wärme-Visier erspäht Ihr sogar unsichtbare Schurken.

Bevor wir in die Story von "Singularity" einsteigen, ein klitzekleiner Chemie-Geschichte-Crashkurs: Weit hinten im Periodensystem der Elemente, genauer gesagt am Platz mit der Ordnungszahl 99, sitzt das radioaktive Element Einsteinium. Dieses kommt auf der Erde nicht natürlich vor, sondern entstand z.B. 1952 beim bis dato stärksten Atombombentest Ivy Mike und wurde von amerikanischen Forschern in dessen Fallout erstmals nachgewiesen. Aufgrund militärischer Geheimhaltung veröffentlichten sie ihre Ergebnisse erst 1955, im Todesjahr des Physikers Albert Einstein – ihm zu Ehren wurde das Element Einsteinium getauft.

"Singularity" dichtet die Geschichte um: An der Stelle von Einsteinium sitzt das geheimnis- und verhängnisvolle Element E99 und anstatt der Amis haben es die Russen entdeckt. Um an die im E99 schlummernde Energie zu kommen (und damit den nahenden Kalten Krieg für sich zu entscheiden), wandelte die Sowjetunion das abgeschiedene Eiland Katorga-12 in ein Forschungszentrum um, in dem nicht nur die großen Geister des Sozialismus, sondern auch skrupellose, machtgierige Weißkittel ihrer Arbeit nachgingen. "Singularity" spult das ganze Programm ab: geheimes Forschungsprogramm, verheerender Unfall, Mutationen, Vertuschung etc. – am Ende sollt Ihr als amerikanische Spezialeinheit aufklären, was wirklich auf Katorga-12 passiert ist.

Euer wichtigstes Handwerkszeug – neben den für das Genre üblichen Flinten – stecken Euch die Entwickler nach etwa einer Stunde zu: das Zeit-Manipulations-Gerät, kurz ZMG. In diesem steckt eine Prise E99 und mit diesem könnt Ihr allerhand Schindluder treiben: Auf Knopfdruck lasst Ihr Objekte in Sekundenschnelle altern bzw. setzt sie in den Originalzustand zurück – so zerbröselt Ihr Deckungsmöglichkeiten Eurer Feinde, baut kaputte Brücken wieder auf oder löst kleine, aber feine Kistenrätsel. Leider beschränken die Entwickler die ZMG-Funktionalität auf genau definierte Einsatzgebiete – freies Denken und Herumexperimentieren ist nicht erwünscht. Praktischerweise fungiert das ZMG auch als Waffe – dann allerdings mit begrenztem Energievorrat: Schleudert Monster wie ein Jedi-Ritter durch die Luft oder verwandelt menschliche Soldaten in Staub und Gerippe. Mittels einer blauen Schildblase (Bild auf der rechten Seite) schließlich friert Ihr alle Objekte und Feinde innerhalb des Radius ein – so spaziert Ihr unbeschadet durch einen Ventilator oder pumpt einen fixierten Feind mit Blei voll.

DIE SCHNITTE IN DER DEUTSCHEN VERSION

Kaputtgeschnitten ist die deutsche "Singularity"-Fassung nicht – Ihr bekommt auch hierzulande reichlich Blut zu sehen, Mutanten dürft Ihr so brutal in Einzelteile zerlegen wie im Ausland. Folgende Dinge aber sind in der USK-18-geprüften Fassung geändert: Bei menschlichen Gegnern könnt Ihr keine Körperteile abtrennen; zudem sind weniger Bluteffekte zu sehen, Einschusslöcher auf ihren Körpern gar nicht. Auch Blutspritzer auf Wänden und Böden fehlen. Habt Ihr Feinde durch die Explosion eines Cryotanks eingefroren, wurden beim Zerschießen der 'Eisskulptur' Blut und Körperteile entfernt.





360 Links die englische Fassung: Mit dem Snipergewehr haben wir einem Soldaten das Bein abgetrennt – er hält sich den Stumpf, taumelt und verendet gekrümmt; in der deutschen Version rechts fließt Blut, Körperteile bleiben aber dran.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Ego-Shooter sind eigentlich nicht mein Metier, aber "Singularity" hat mich sehr gut unterhalten – vielleicht gerade deshalb, weil es keine großen Experimente wagt und sich auf erprobte Tugenden verlässt. Die Zeitmätzchen sind unkompliziert und prima einzusetzen, die Waffen haben ordentlich Bums und die Szenarien lassen wenig Zweifel aufkommen, wo es weiter geht. Die Story bietet genügend interessante Aspekte, um bei der Stange zu halten und irgendwie gefällt mir die gedämpfte Farbgebung. Klar, allzu lange und einfallsreich ist der Solo-Einsatz nicht, aber dafür hat er auch keine Längen. Nur mit den Mehrspieler-Optionen konnte ich mangels vernünftiger Einführung wenig anfangen.

RAVEN SOFTWARE?



1990 hoben die Brüder Brian und Steve Raffel in Wisconsin die Schmiede Raven Software aus der Taufe, der sie auch heute noch vorstehen. Seit 1986 hatten die beiden "Dungeons & Dragons"-Fans davon geträumt, ein eigenes Computerspiel zu entwickeln – keine leichte Aufgabe ohne Programmierkenntnisse. Erst sechs Jahre später, nach zahllosen investierten Freizeitstunden, dem Schaulaufen auf Heimcomputer-Messen und ungefragten Versenden ihrer Demo-Versionen an Publisher, erschien das Amiga-RPG "Black Crypt" über EA.

Dann spezialisierte sich das Studio auf brutale Actionkost – die Softografie von Raven liest sich wie ein Who-is-who der in Deutschland indizierten bzw. geschnittenen Spiele: "Heretic I & II", "Soldier of Fortune 1 & 2", "X-Men Origins: Wolverine", "Wolfenstein".

Auffällig ist auch, dass der 1997 von Activision gekaufte Entwickler bereits seit 1994 die Engines von id Software nutzt und mit "Quake IV" und "Wolfenstein" eigene Episoden zweier id-Marken entwickeln durfte. Nachdem id Software im letzten Jahr von Bethesda übernommen wurde, dürfte die Partnerschaft id-Raven aber vorerst beendet sein.

Rund um das Mysterium der Zeitmanipulation zimmert Raven Software ein gefällige, aber zu keinem Zeitpunkt eigenständige oder ernsthaft durchdachte Spielwelt: Ihr findet Schriftstücke und Tonbänder (Hallo, "BioShock"!) ehemaliger Katorga-12-Bewohner, stolpert über die geisterhaften Silhouetten verblichener Forscher und springt an fest vorgegebenen Stellen zwischen Gegenwart und Vergangenheit hin und her, um mit Euren Handlungen auf die Zukunft einzuwirken.

Wolfen-Bio-Fall-Space

In spielerischer und optischer Hinsicht bedient sich "Singularity" gleich bei mehreren Hochkarätern der letzten Jahre – aufbauend auf der schnörkellosen und angenehm sauberen Spielbarkeit und Shooter-Mechanik der letzten "Wolfenstein"-Episode. Mal orientieren sich die Umgebungen am kräftigen Farbspektrum von "BioShock", mal schlurft Ihr durch marode Betongerippe der Marke "Fallout 3". Wer die üppig



360 Liebe USK, das hätte es früher nicht gegeben: Mit großen Knarren schießt Ihr auch in Deutschland mutierten Feinden Köpfe oder Gliedmaße ab. Ja, pfui...

in den Levels versteckte E99-Währung und teils pfiffig verborgene Upgrade-Kits sammelt, motzt an zahlreichen Stationen seine Knarren auf, verbessert die eigenen Fähigkeiten oder pimpt das ZMG – wer "Dead Space" überlebt hat, kennt das Prozedere. Allerdings bietet "Singularity" keine Möglichkeit zur Korrektur – verwendete Upgrades und Kohle bekommt Ihr nicht zurück.

Dieses kleine Manko in puncto Benutzerfreundlichkeit ist die Spitze der Altbackenheit von "Singularity": Untertitel, alternative Sprachen oder Kapitelwahl gibt es nicht, dafür Medipacks zuhauf. Im Gegensatz zu "Modern Warfare" & Co. erholt sich Euer Held nicht automatisch – wer nicht rasch ein Gesundheitspäckchen einsetzt, beißt trotz mehrerer Medipacks im Tornister ins Gras.

Dass Euch das auf der leichten oder normalen Schwierigkeitsstufe nicht allzu oft passiert, liegt zum einen an der beschränkten KI der Feinde, zum anderen an der Berechenbarkeit von Spielablauf und Leveldesign: Von einigen 'modernen' Skript-Passagen abgesehen ("Flüchte, während alles um Dich herum explodiert!"), saust Ihr etwa acht Stunden lang durch ein lineares System aus Korridoren und Innenhöfen, Treppen und Kellergewölben, gespickt mit Aufzügen und Schaltern – ein "Quake II" aus dem Jahre 1997 lässt grüßen.

Das Stichwort 'Quake' passt perfekt zum letzten Themenpunkt, dem Mehrspieler-Modus. Beide Online-Modi hetzen Menschen gegen Monster auf – Ihr fegt über ansehnliche, weitläufige Maps, erfüllt (bzw. verhindert) Missionsziele, beschützt (bzw. zerstört) Knotenpunkte oder radiert einfach nur die feindliche Sippe aus. Dank cooler Soldaten- und Monsterfähigkeiten im "Left 4 Dead"-Stil und rasant-chaotisch-spaßiger Ballereien sind die spielerisch recht ähnlichen Modi eine nette Dreingabe; allerdings findet Ihr nicht allzu viele Matches. *ms*





360 ZMG in Aktion: Erzeugt eine blaue Blase, in der die Zeit still steht (links) oder lasst Gegner in Windeseile altern (rechts).





PS3 Online-Schlacht: Kämpft als Monsterspinne gegen Menschen (links) oder helft als humanoider Heiler Euren Kollegen (rechts).



"GEHT SO"

Matthias Schmid

Obwohl die netten Zeittricks und der generelle Spielablauf richtig gut funktionieren, ist mir "Singularity" zu bieder und mutlos. Für Inszenierung und Atmosphäre gilt das Gleiche: Die Welt wurde nett designt und mit einigen hübschen Details veredelt (Stichwort: Propaganda-Videos) – unterm Strich biedert sich der Titel aber zu sehr an "BioShock" an, ohne dessen erzählerische Klasse zu erreichen. Nur in einer Szene hat mich das Spiel richtig gepackt: Als ich in den Kanälen an den entstellten Wiederkehrer-Mutanten vorbeischlich, rutschte mir das Herz in die Hose. Wenig später war der Zauber wieder verpufft: Da nervten mich die kleinen Zecken-Viecher oder die limitierten E99-Fähigkeiten. Dass "Singularity" nie langweilt, verdankt es neben den (wortwörtlich) saftigen Schießereien, leider auch der zu kurzen Spielzeit. Ein Schlusswort zu den Knarren – hübsch sind sie ja, einfallsreich aber nicht.

Entwickler	**Raven Software, USA**
Hersteller	**Activision**
Termin	**im Handel**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 10 schön modellierte Knarren
- ca. 8 Stunden Spielzeit, mit 3 Enden
- deutsche Version gekürzt – siehe Kasten
- **PS3 vs. 360:** schwächere Texturen, mehr Flimmern, blassere Farben auf PS3

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**75**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Kurz & gut – mehr aber nicht. Patenter Ego-Shooter mit netter Story-Idee, der viel Zeitmanipulations-Potenzial verschenkt.**

Naughty Bear

PS3 360 Action 16



360 Egal, ob Pistole, Golfschläger, Uzi, Axt oder Machete – jede Waffe hat ihren eigenen Ultrakill. Hier winselt ein zu Tode erschrockener Teddy um Gnade. Doch Naughty bleibt unnachgiebig und drückt ihm den Lauf ins Gesicht.



360 Im Laufe der Zeit schaltet Ihr Verkleidungen frei, die Vorteile bringen.

Eines haben die Glücksbärchis, Haribo-Goldbären, Bussi Bär und der Li-La-Launebär gemein: Sie sind immer gut drauf und unheimlich freundlich. Falls Euch das ständige Lächeln der Plüschgesellen auch schon einmal richtig auf den Wecker gegangen ist, habt Ihr jetzt die Chance, Euren Zorn auszuleben. In "Naughty Bear" bearbeitet Ihr in Gestalt des verfilzten Naughty Eure ach so fröhlichen Nachbarn mit Axt und Uzi, zertrümmert ihren Schädel mit einer Autotür oder mobbt sie so lange, bis sie Selbstmord begehen.

Hässlich und gemein

Die Grundlagen des Spiels klingen simpel, skurril und derb: Euer Alter Ego ist der grimmige Außenseiter auf einer ansonsten paradiesischen Insel und wird ständig von der Teddy-Gemeinschaft schikaniert. Ihr werdet als Einziger nicht zur großen Geburtstagsparty eingeladen, ein neuer Bürgermeister wirbt damit, Euch das Fell über die Ohren zu ziehen und ein militanter Bär spioniert Euch mit fliegenden Videokameras hinterher. In sieben Episoden, die Ihr jeweils in fünf Herausforderungsstufen spielt, stiftet Ihr Chaos und Zerstörung. Im Kern geht es dabei um eine möglichst hohe Punktzahl. Durch Krawall, Randale und Terror treibt Ihr Euren Punktestand und einen Multiplikator in die Höhe. Hohe Ergebnisse bringen Euch Trophäen, die weitere Levels freischalten. Lasst Ihr die Bären dagegen in Ruhe, sinkt der Multiplikator und Ihr müsst ihn durch möglichst grausame Taten wieder ankurbeln. Bei einer bestehenden Internetverbindung werden im Einzelspieler-Modus die Topscorer ständig eingeblendet und Ihr könnt Eure Leistung mit den fiesesten Menschen der Welt vergleichen.

Zimperliches Vorgehen ist bei "Naughty Bear" die falsche Wahl. Ihr bewaffnet Euch mit einem der zahlreichen Schlag- und Schusswerkzeuge und legt Minen und Bärenfallen, um dem bunten Treiben ein Ende zu setzen. Intelligenter sind Kills, die Ihr mit dem Mobiliar der Umgebung ausführt. Manipuliert ein Telefon und wartet, bis sich ein Bär an die Reparatur macht, dann kommt aus Eurem Versteck und lasst den Helfer am Telefonhörer ersticken oder schubst einen hungrigen Meister Petz in den Kühlschrank. Noch mehr Punkte bekommt Ihr durch das Erschrecken der Plüschtiere. Diese rennen dann apathisch durch die Gegend und verunsichern ihre Mitstreiter mit panischen Lauten. Wahnsinnige Pelzträger bringen sich schließlich mit ihrer eigenen Waffe um. Da Eure Widersacher bewaffnet und immer in der Überzahl sind, bietet sich eine vorsichtige Vorgehensweise an. Im Wald sehen Euch die anderen Bären bis auf wenige Ausnahmen nicht, also greift aus diesem sicheren Versteck an oder geht dort in Deckung, wenn der Tumult zu groß wird.

Online geht Ihr in vier Spielmodi aufeinander los, streitet Euch um die goldene Uzi, sammelt Gummibären und versucht, die Bärenstatue der gegnerischen Fraktion zu zerstören. Die Bärenjagd hat allerdings mit Abstürzen und Rucklern zu kämpfen.

Leider vermissen wir schon nach kurzer Zeit Abwechslung. Es gibt nur wenige Umgebungen und die Tötungsarten sind schnell durchprobiert. Polizei-, Ninja- und Zombiebären lockern das Geschehen nur kurzzeitig auf und schnell fragen wir uns, warum wir zum fünften Mal dem Bürgermeister den Wanst aufschneiden sollen, nur um Zugang zu einer weiteren Herausforderung zu erhalten und vielleicht ein neues Kostüm freizuschalten. Schon nach einer Stunde habt Ihr alles gesehen und die Faszinationskraft der Comic-Brutalität nimmt rasch ab. Ein Spiel zum Dampf ablassen und High Scores jagen. *tk*



"LAHM"

Tobias Kujawa

Ich bin ehrlich verwirrt. Es ist also völlig okay, wenn ich einem um sein Leben flehenden Stofftier eine Pistole ins Antlitz presse und kurz darauf die Füllung aus seiner Stirn schieße? Mit menschlichen Texturen wäre das Spiel sicher auf der Indexliste gelandet. Kein großer Verlust, denn nach kurzer Zeit vergeht mir die Lust an der Jagd auf meine plüschigen Mitbewohner. Die Levels bieten zu wenig Abwechslung und die Idee nutzt sich ab. Enttäuscht hat mich auch die Grafik. Bei so wenig Modellen, Texturen und Gegenständen und einer sehr kleinen frei begehbaren Insel muss mit den Möglichkeiten von PlayStation 3 und Xbox 360 einfach mehr drin sein.



360 Erschreckt und terrorisiert die anderen Bären so lange, bis sie wahnsinnig werden...



360 ...und sich schließlich selbst umbringen. Dabei spritzt jede Menge Plüsch.

Entwickler	**A2M, Kanada**
Hersteller	**505 Games**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 50 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » unterschiedliche Tötungsarten
- » skurrile Spielidee
- » kaum Abwechslung in den Levels
- » Spielablauf wiederholt sich schnell
- » Kreativität wird in Grenzen gehalten

SPIELSPASS 53

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Ein hässlicher Bär rächt sich an seiner Umgebung. Was interessant klingt, enttäuscht in der Umsetzung.**

Tournament of Legends

Wii Beat'em-Up 16



Wii Die Spezialeffekte (und der Tanga von Kara) sind die grafischen Highlights.

Stellt Euch Folgendes vor: Ihr stapft morgen in den Elektro-Fachhandel, dort zeigt Euch der Verkäufer einen Fernseher. SD-Auflösung, 63 cm Bildschirmdiagonale und ein ausladenderes Heck als J. Lo – aber immerhin, das Ding kostet gerade mal 800 Mark. Dann würdet Ihr Euch wohl fragen: Bin ich zehn Jahre in der Zeit zurückgereist? Warum sollte ich ein so altbackenes, überholtes Ding heute kaufen? Vermutlich läge neben der Glotze von gestern ein Videospiel: "Tournament of Legends". Denn das ist auch von gestern, in jeder Hinsicht: wenig Kämpfer, schmale Movepalette, lahme Grafik – die 3D-Schlägerei kommt ein geschätztes Jahrzehnt zu spät.

Natürlich machen Kämpferzahl auf und Modi-Auswahl unter dem Niveau eines "Soul Blade" (1997) den Titel noch nicht zu einem schlechten Spiel, uns fällt aber auch nach Stunden mit der 3D-Schlägerei kein Grund ein, sie Euch ans Herz zu legen. Wenigstens könnt Ihr die fuchtelige Remote-Steuerung durch das Anstöpseln eines Classic Controllers aushebeln – dann stehen Euch diverse Standard-Schläge auf Knopfdruck zur Verfügung. Combos müsst Ihr keine lernen, die gibt es nicht. Dafür hat jede Figur drei Spezialangriffe in petto, die Ihr supersimpel auslöst. Bis Ihr alle gesehen und das richtige Timing sowie den besten Abstand zum Gegner herausgefunden habt, kommt sogar ein bisschen Prügelspaß auf.

Leider bremst den der magere Umfang: Haut Euch durch die Storys mit ihren Comic-Standbildern oder tragt Versus-Duelle aus – das war's! Die Kämpfer sind nett modelliert, verdienen aber alle die Prädikate 'unsympathisch' und 'ideenlos'. Immerhin bringen Minotaurus, Katzenfrau oder Walküre jeweils eigene Waffen mit, die Ihr im Story-Modus praktischerweise klauen und für das nächste Duell ausrüsten dürft – hier hatten die Macher ausnahmsweise mal eine Idee. *ms*



Wii Anfangs hieß das Spiel "Gladiator A.D.", sah düsterer aus (rechts) und bot brutale Arenafights samt Hinrichtungen; jetzt erholt Ihr Euch per Quick-Time-Event (links).



"LAHM"

Matthias Schmid

Obwohl ich die Entwickler mehrfach getroffen habe und weiß, dass sie mit Herzblut bei der Sache sind, muss ich "ToL" ein schlechtes Zeugnis ausstellen – dieses Spiel braucht im Jahr 2010 kein Mensch. Zwar sind weder Grafik noch Steuerung oder die Special Moves per se grottig, nur habe ich dasselbe schon 50-mal besser gesehen. Hinzu kommen Kämpfer ohne Pep und planlose Stage-Ereignisse – z.B. trampelt ein Koloss herum, Ihr weicht mittels Quick-Time-Event aus. Auch auf dem von Prügelperlen oft geschmähten Wii gibt es in jeder Hinsicht bessere Alternativen!

Entwickler	**High Voltage Software, USA**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 8 Kämpfer zum Start plus 2 freischaltbare
- keine Combos – Timing ist Trumpf
- spielt sich mit Classic Controller genauer
- Energie-Erholung durch Quick-Time-Event

SPIELSPASS 46

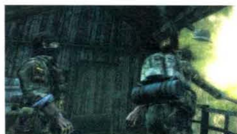
Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » **Einfallsloser Waffenprügler mit unsympathischem Charakter-Cast; langweilt schon nach wenigen Runden.**

Sniper: Ghost Warrior

360 Ego-Shooter 18





360 Vom Lauf bis ins Ziel: Kopfschüsse werden per 'Bullet Cam' zelebriert.




360 Jede Menge rote Pfeile auf dem Radar, aber kein Feind in Sicht: Wer in "Sniper Ghost Warrior" einen Aussichtspunkt wie diesen erreicht, muss die Umgebung mit den Zielfernrohr ganz genau absuchen.

Scharfschützen sind in Online-Shootern oftmals verpönt, weil sie sich auf die Lauer legen und aus großer Entfernung schießen, statt dem Feind Angesicht in Angesicht gegenüberzutreten – 'Camper' schimpft man solche Spieler!

Was in anderen Spielen als feige Nummer gilt, ist in "Sniper Ghost Warrior" Programm: Hier müsst Ihr taktisch kluge Schusspositionen erschleichen und die Gegner mit gezielten Treffern möglichst unauffällig überwältigen. Schauplatz Eures Einsatzes sind Dschungel, Bohrinsel und Industriekomplexe, in denen Drogendealer und Milizen ihr Unwesen treiben. Zusammen mit Eurem Späher schickt Ihr Euch an, ihre Pläne zu durchkreuzen. Natürlich läuft die Mission nicht glatt: Euer Kamerad wird gefangen genommen und verschleppt, Ihr heftet Euch an seine Fersen und dringt immer tiefer ins Reich des Kartells vor.

Schleichen & Schießen

Die Ausrüstung Eures Scharfschützen ist auf Schleicheinsätze optimiert: Neben dem Sniper-Rifle habt Ihr immer Schalldämpferpistole und Wurfmesser zur Hand, um nahe Ziele lautlos zu beseitigen. Wird es eng, greift Ihr zur Handgranaten, Claymore und Medikits, die Ihr vielerorts findet.

Zudem erhangelt Ihr gelegentlich ausgefallene Positionen: Schleudert den Kletterhaken an Balken und Äste, um Euch hochzuziehen oder abzuseilen – so entdeckt Ihr alternative Pfade, überrascht Wachposten von hinten und bergt versteckte Laptops. Bevorzugte Positionen sind Aussichtspunkte wie Leuchtturm oder Felsklippe, von denen Ihr weite Teile der Landschaft überblickt.

Von hier aus plant Ihr Eure Aktionen: Mal sollt Ihr alle Feinde aus dem Weg räumen, mal bestimmte Ziele ins Visier nehmen oder unbemerkt zu einer Positionen gelangen. Dabei ist die dichte Vegetation ein zweischneidiges Schwert: Einerseits bietet sie prima Deckung, andererseits sind auch die Gegner schwer zu erspähen. Trotz Radar könnt Ihr eine Siedlung 20 Minuten mit dem Zielfernrohr absuchen und habt trotzdem nicht alle Zeile entdeckt – man muss höllisch aufpassen und darf sich zu keiner übereilten Aktion hinreißen lassen! Zum Glück zeigt der Radar die Blickrichtung der Soldaten, in ihrem Rücken könnt Ihr Euch frei bewegen. Oft spielt der Schall eine Rolle, denn nahe Gegner könnt Ihr teilweise nur anhand ihrer Schritte orten.



Matthias Schmid

"LAHM"

Obwohl ich glühender Sniper-Fan bin, war der Großteil des Spiels eine Qual für mich. Aber: Ich habe durchgehalten – bis zum bitteren Ende. Im Verlauf des Abenteuers ohne Story wechselte dann mein Urteil über das Spiel: Aus 'Das Schleichen funktioniert einfach nicht, weil die Gegner mich dauernd sehen' wurde ein 'Ich verwende die Fehler des Titels gegen ihn und habe hier und da sogar Spaß'. Als ich mich mit der absurden Sehstärke der Feinde arrangiert hatte, konnte ich die tolle Weitsicht, die launigen Headshots und das Sniper-Feeling genießen – der Reiz des tödlichen Weitschusses zieht auch in einem so fehlerbehafteten Spiel. Nebenbei bemerkt: Die Abmischung der Sprachausgabe ist mies, die Run-and-Gun-Einsätze überflüssig und die Einbeziehung der Ballistik blödsinnig, wenn dann ein roter Punkt doch den Einschlagspunkt markiert.



360 Ihr dürft auch zustechen: Schleicht hinter die Wachen und überwältigt sie mit dem Messer. Doch Vorsicht! Der Feind bemerkt Euch oft auf den letzten Metern.



360 Gut getarnt: Sniper-Kollegen erkennt Ihr im Gebüsch oft sehr spät.




360 Im Mehrspieler-Modus duelliert Ihr Euch mit anderen Scharfschützen: Der modifizierte Radar (links oben) weist die Richtung aller Feinde im Gebiet – deshalb sind Schleichmanöver auf kurze Distanz deutlich kniffliger als im Solo-Abenteuer.



360 Erspähte Soldaten werden auf dem Radar und im Zielmodus rot markiert: So könnt Ihr sie auch bei schlechten Sichtverhältnissen im Auge behalten.

Beim Schuss kommt zudem das Ballistik-System ins Spiel: Schwerkraft, Wind oder Regen beeinflussen die Flugbahn der Kugel – auf Knopfdruck konzentriert Ihr Euch, was im Spiel mittels Zeitlupe wiedergegeben wird. Hier spielt der Herzschlag eine Rolle: Erholt Euch kurz, bevor Ihr den Abzug drückt, damit Ihr länger von der Zeitlupe profitiert. Ihr müsst aber keine Ballistiktabelle studieren, ein roter Marker zeigt den genauen Einschlag der Kugel an. Trotzdem sind die Schüsse alles andere als leicht, weil dieser Zielpunkt wegen der wechselnden Bedingungen ständig hin- und herspringt. Außerdem hören die Gegner den Knall und schwärmen dann in Scharen aus; weil sie gleichzeitig ziemlich blöde sind, schießen sie lieber aus der Distanz statt Euch aktiv zu jagen.

Leider ist die Story an vielen Stellen gescripted – das schränkt Eure Handlungsfähigkeit schon mal ein: Da werden bei wichtigen Schüssen die Haltung des Schützen vorgegeben oder Pfade durch unsichtbare Mauern versperrt, damit Ihr der Mission kein schnelles Ende bereiten könnt – von einem Sniperspiel hätten wir mehr Freiraum erwartet. Nur in den ordentlichen Mehrspielerkämpfen darf man sich richtig frei im Gelände bewegen. *oe*



Oliver Ehrle

"GUT"

Endlich mal wieder eine Ballerei, die mich wirklich fordert: Wer in "Sniper Ghost Warrior" nicht mit Köpfchen kämpft, versagt schon beim ersten Gegner! Die extreme Aufmerksamkeit der KI-Gegner ist für mich eine willkommene Herausforderung: Hier muss man jeden Schuss penibel vorbereiten und stets die Blickwinkel checken – wer sich diese Zeit nimmt, kommt auch im höheren Schwierigkeitsgrad gut voran, schließlich sind die Levels überschaubar und mit Checkpoints gespickt. Die Ausrüstung meiner Spielfigur ist zwar nicht besonders umfangreich, ermöglicht aber einige taktische Kniffe. Zwischendurch lockern Feuergefechte mit dem Sturmgewehr die Schleichaction zudem auf. Etwas unglücklich gelöst ist der Mehrspieler-Modus, in dem der Radar alle Spieler anzeigt – Schallortung z.B. würde die Matches spannender gestalten.

Entwickler	**City Interactive, Polen**
Hersteller	**City Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » deutsche Version ungeschnitten
- » 90% Snipern, 10% Baller-Action
- » extrem weitsichtige Gegner
- » das Geschehen ist oft arg gescriptet
- » unrealistisches Radar im Mehrspieler-Modus

SPIELSPASS 65

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Für bedächtige wie nachsichtige Soldaten: Scharfschützenabenteuer, bei dem Eure Taktik über Frust oder Lust entscheidet.**



360 "Modern Warfare" in mau: Kurze Passagen säubert Ihr schon mal mit dem Sturmgewehr – nutzt die Explosivfässer, denn Eure Gegner sind verflucht treffsicher.

Dragon Ball: Origins 2

DS Action 12

Nach dem Sieg über Giftzwerg Pilaf und dem ersten großen Kampfturnier – beides nachzulesen in Akira Toriyamas "Dragon Ball"-Mangas oder nachzuspielen in der ersten "Origins"-Episode – macht sich Son Goku wieder auf die Suche nach dem Dragon Ball seines Großvaters. Dabei kommt er den Schergen der fiesen Red-Ribbon-Armee in die Quere – auch die haben sich dem gleichen Ziel verschrieben, aber nicht mit dem schlagkräftigen Dreikäsehoch gerechnet.

Per Steuerkreuz oder Stylus lenkt Ihr Son Goku durch die 3D-Lande, löst kleine Schieberätsel und verhaut Gegner um Gegner – Parallelen zu den DS-"Zeldas" lassen sich nicht leugnen. Besonders schön sind die Zwischensequenzen inszeniert: Wie schon bei "Blue Dragon" und "Dragon Quest IX" zu beobachten, eignen sich Akira Toriyamas Figuren wunderbar für die kleinen Bildschirme. Die Animationen sind für DS-Verhältnisse gelungen, Mimik und Gestik wurden hervorragend getroffen und sorgen gemeinsam mit der oft urkomischen Geschichte für durchgehende Unterhaltung.

Der Spielablauf setzt auf wiederholbare Missionen. Besiegte Gegner hinterlassen Son Goku Geld und Trainingspunkte, mit denen er seine Werte verbessert und Heilmittel kauft. Das ist bitter nötig, denn viele der Bossgegner haben es in sich. Speicherpunkte sind spärlich, wird es aber doch einmal eng, könnt Ihr die aktuelle Mission per Menü beenden. Ihr müsst dann zwar von vorne beginnen, nehmt aber sämtliche Erfahrung und Gegenstände mit zurück in die Missionsauswahl, anstatt alles beim Ableben zu verlieren. *tn*



Thomas Nickel

"GUT"

Es ist immer schön, ein "Dragon Ball" zu spielen, das nicht den ausgelatschten Beat'em-Up-Pfaden folgt. Auch die zweite "Origins"-Episode orientiert sich an den DS-"Zeldas": Son Goku steuert sich gut, hat ein ordentliche Move-Arsenal und die Grafik fängt den Charme der Vorlage ein. Leider sorgt der Schwierigkeitsgrad manchmal für Frust: Speicherpunkte sind spärlich gesät. Es kommt schon einmal vor, dass Euch einer der kniffligen Bosse die Hammelbeine lang zieht und Ihr das Level von vorne spielen dürft – deswegen gibt es eine kleine Abwertung.



DS Gruppenbild mit Lustgreis und Schwein: Toriyamas Truppe hat Charme.



DS Son Goku, wie er leibt und lebt: Prügeleien gibt es natürlich auch.



DS Diesmal tretet Ihr nicht nur als Son Goku an: Die energische Bulma rückt Gegnern mit schweren Kalibern zu Leibe.

Entwickler	**Game Republic, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler (online), Text: deutsch**

- kein Beat'em-Up
- toll erzählte Geschichte
- knifflige Bosskämpfe
- clevere Touchscreen-Steuerung

SPIELSPASS **78**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Toll inszeniertes Action-Adventure basierend auf der Comic-Vorlage – nervt mit teils unausbalanciertem Schwierigkeitsgrad.**

PokéPark Wii: Pikachus großes Abenteuer

Wii Action-Adventure



Unheil braut sich zusammen im PokéPark: Statt friedlich miteinander zu spielen, sind die Monster in der Anlage streitsüchtig und die Anführer haben die Attraktionen abgesperrt. Mew will das Problem lösen und schickt Vorzeige-Pokémon Pikachu los: Seine Aufgabe ist es, mit allen Parkbesuchern Freundschaft zu schließen und 14 Energiekristalle zu sammeln. Die gibt es für das erfolgreiche Absolvieren von Minispielen, die Ihr durch das Erfüllen verschiedener Aufgaben und Botengänge freischaltet.

Auf Knopfdruck startet Ihr Unterhaltungen mit anderen Pokémon, die Euch z.B. auf die Suche nach Monstern schicken, einen Kampf suchen oder Fangen spielen wollen. Damit sammelt Ihr Freunde und Gefälligkeiten. So marschiert Ihr durch das nette, aber simple Abenteuer und fragt Euch, wieso die Entwickler nicht eine Prise mehr Anspruch eingebaut haben. Denn selbst die Minispiele erweisen sich als einfach gestrickt: Rüttelt schnell die Remote für Sprints, fliegt, rennt und schwimmt durch kaum fordernde Kurse oder schwingt an einer Liane – Feinheiten und Kniffe bleiben außen vor. Auch die Duelle von Pikachu mit anderen Pokémon lassen Taktik vermissen, da das Rempeln und Abschießen von Blitzen in Echtzeit eher zum Reaktionstest gerät. So bleibt die größte Schwierigkeit für Nichtkenner, sich die Namen der vielen knuffigen Biester zu merken. Schade, dass nicht mehr Substanz im PokéPark steckt, denn an der Inszenierung der Welt gibt es wenig zu meckern. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

Eigentlich wäre Pikachus Abenteuer genau das Richtige für ergraute Ex-"Pokémon"-Spieler wie mich: Die nette Inszenierung hat Charme und allzu große Fachkenntnisse sind auch nicht notwendig. Doch die Entwickler übertreiben es mit dem Vereinfachen: Die Botengänge verlaufen simpel, Pikachus Kämpfe eindimensional und vor allem die Minispiele ohne jeden Tiefgang. So bleibt ein schlichtes Abenteuer, das zumindest für den Nachwuchs taugt.





Wii Die Minispiele erweisen sich als anspruchslose Reaktionstests, bei denen Ihr kaum versagen könnt.



Wii Brutzelblitz: Die Elektro-Attacke von Pikachu ist effektiv, aber wegen des unpraktischen Steuerungsschemas meistens nicht zielgenau einsetzbar.

Entwickler	**The Pokémon Company, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**20 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

- 193 Pokémon als Freunde gewinnbar
- 14 simple Minispiele
- große Welt
- im Hauptabenteuer nur Pikachu spielbar

SPIELSPASS **60**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Liebevoll gemachtes Abenteuer für junge Pokéfans, denen simple Aufgaben und Minispiele ausreichen.**

Everybody's Tennis

PSP Sport 0

Sonys Experten für Anime-Sportspiele lassen die Golfschläger im Köcher und versuchen sich bei ihrer Rückkehr auf die PSP ein zweites Mal am weißen Sport. "Everybody's Tennis" gab es vor drei Jahren bereits für die PS2, wovon die Steuerung übernommen wurde. Mit drei Knöpfen wählt Ihr zwischen Lob, Slice und normalem Schlag. Ein Symbol neben Eurem knuffigen Sportler zeigt an, wie gut Ihr den Ball getroffen habt: Eine Note ist perfekt, Hase (zu früh gedrückt) und Schildkröte (zu spät) bedeuten, dass es besser geht. Außerdem erkennt Ihr bei Returns des Gegners, welche Schlagart er gewählt hat. Die vielen Hinweise verwirren anfangs, aber schon bald habt Ihr Euch daran gewöhnt und lernt die damit einhergehenden taktischen Einsatzmöglichkeiten zu schätzen. Serientypisch bevölkern herzige Kopffüßler die Spielwelt und die Tennisplätze sind umrandet von originellen Szenarien, die bei Ballkontakt mit neckischen Effekten aufwarten. Erstmals spendiert Clap Hanz seinen Sportlern einen ausgewachsenen Story-Modus, der die Matches, Bossduelle und die Jagd nach allerlei freischaltbaren Bonusgegenständen in eine skurrile Handlung einbettet: Als Mitglied eines kleinen Clubs zieht Ihr um die Welt mit dem Auftrag, anderen das Glück per Tennismatch zu bescheren. Dazu marschiert Ihr durch bunte Szenarien und führt allerlei Unterhaltungen, die nicht sonderlich tiefgründig sind, aber für so manchen Schmunzler sorgen. *us*



PSP Ganz schön schräg: Als Gegner tauchen plötzlich Helghast auf.



Ulrich Steppberger

"GUT"

Die "Everybody's Golf"-Teile gehören zu meinen Sportspiel-Favoriten. Der Tennisbruder erreicht zwar nicht ganz deren Klasse, erweist sich aber als gelungener Arcade-Spaß. Die vielen Symbole auf dem kleinen PSP-Bildschirm irritieren zum Glück nicht lange, nur das Spieltempo hätte ich mir eine Spur gemächlicher gewünscht: So kommt unnötige Hektik ins Match. Angesichts der zahllosen zu ergatternden Boni, der herzigen Aufmachung und des netten Story-Modus sollte Euch das aber nicht vom Aufschlag abhalten.



PSP Auch in der Solo-Kampagne müsst Ihr einige Doppelmatches absolvieren – wer nicht aufpasst, schießt dabei sogar seinen Partner an.

Entwickler	**Clap Hanz, Japan**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

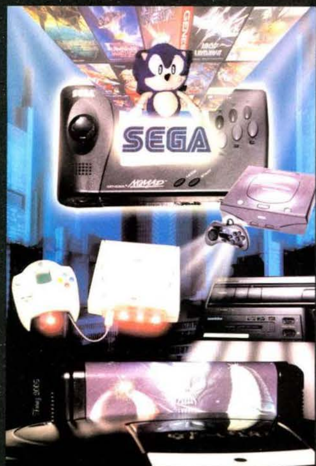
Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- » 12 reguläre Charaktere und geheime Stars
- » Spielfelder mit witzigen Grafik-Gimmicks
- » viele (abschaltbare) Hilfsanzeigen
- » humorvoller Karriere-Modus

SPIELSPASS 76

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Flotter Tennis-Spaß mit launiger Anime-Aufmachung und Tiefgang, jedoch eine Spur zu hektisch.**



Trinity Universe

PS3 Rollenspiel 12

Das Netheruniverse fungiert als eine Art interdimensionales Fundbüro: Alles, was irgendwie verloren geht, taucht dort auf. Das ist allerdings nicht ungefährlich, so manches überdimensionale Objekt geht schon einmal auf Kollisionskurs mit bewohnten Gebieten. Nur die Dämonengötter können dann noch helfen. Das funktioniert, indem sie sich in magische Edelsteine verwandeln. Aber Kanata hat darauf keine Lust und wagt gemeinsam mit Fuchs-Dämonin Tsubaki die Flucht. Das gefällt der Walküre Rizalea überhaupt nicht, und so macht sie sich auf die Suche nach dem flüchtigen Kanata. Ihr schlüpft nun in die Haut von Kanata oder Rizalea.

Zwischen den ausgedehnten Zwischensequenzen verbringt Ihr die meiste Zeit in Objekten auf Kollisionskurs, sie stellen die Dungeons des Spiels dar. Nur wenn Ihr den Schwerkraftkern in ihrem Inneren zerstört, entfernen sich die gefährlichen Objekte wieder. Während die Zwischensequenzen meist als vertonte Dialoge ablaufen, wetzt Ihr in den Dungeons zum ersten Mal in einem Nippon-Ichi-Spiel mit 3D-Protagonisten durch polygonale Umgebungen, sucht nach Schätzen und bestreitet die üblichen Zufallskämpfe. In denen fügt Ihr schnelle, harte und magische Attacken zu effektiven Specials zusammen. Nach erfolgreichem Durchspielen dürft Ihr dank 'New Game +' erneut ran. *tn*



Thomas Nickel

"GEHT SO"

Ich bin eigentlich der Letzte, der sich über textlastige Spiele beschwert, aber "Trinity Universe" treibt es zu weit: Endlose Tutorials öden Euch in den ersten Stunden in komaartige Zustände, die Figuren kauen Euch in extensiven Zwischensequenzen die Ohren ab. Davon abgesehen macht "Trinity Universe" seine Sache gar nicht so schlecht: Die Kämpfe könnten sich zwar dynamischer spielen, wirken aber weniger überfrachtet als im spirituellen Vorgänger "Cross Edge". Trotzdem: Nur Rollenspieler, die bei schmachtenden Anime-Augen weiche Knie bekommen, werden sich hier wohl fühlen.



PS3 Die Charaktermodelle in den Kämpfen sind nicht allzu detailliert, den 2D-Illustrationen der Figuren aber recht gut nachempfunden.



PS3 In Storysequenzen bewegen sich die hübsch gezeichneten Figuren leicht – das wirkt gleich lebendiger.

Entwickler **Idea Factory / Gust, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
Termin **im Handel**
Preis **50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- ausführliche Dialoge
- erstmals 3D-Umgebungen
- 2 verschiedene Helden wählbar

SPIELSPASS **61**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Bunt, komplex, albern und teilweise ein gutes Stück zu schwafelig: ein Rollenspiel für ausgewiesene Anime-Fans.**

Spectral Force Genesis

DS Strategie 12

Bescheidenheit müssen sich die Nationen von Idea Factorys "Spectral Force Genesis" wirklich nicht vorwerfen lassen: Ziel des Spiels ist die Herrschaft über die Welt. Zu Beginn wählt Ihr eine Nation, deren Geschicke Ihr lenkt. Zwar besteht die Spielwelt aus mehreren Dutzend Reichen, aber nur sieben davon stehen zur Wahl. Die wirken wie Fantasy-Varianten real existierender Länder: Das Herzogtum Gulmani erinnert an Deutschland, die pazifistische Maymai-Allianz liegt unterhalb der fiktiven Japan-Staaten. Habt Ihr Euer Land gewählt, führt eine Storysequenz in die ziemlich obskure und wenig elegant erzählte Geschichte der dortigen Protagonisten ein – dann werdet Ihr ins Geschehen geworfen.

Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen kümmert Ihr Euch in "Spectral Force Genesis" nicht nur um Eure Armeen, sondern nehmt auch den Rest der Staatslenkung in die Hand. Jeder Monat des Jahres ist für bestimmte Aufgaben reserviert. Mal kümmert Ihr Euch um Steuern, mal um den Kontakt zu Euren Nachbarn und natürlich zieht Ihr in den Krieg. Während die Verwaltung mehr oder weniger automatisiert über Menüs abgewickelt wird, habt Ihr in den Schlachten mehr Interaktionsmöglichkeiten. Wählt Eure Generäle je nach Befähigung aus: Ihr könnt auf Offensive, Defensive oder Magie setzen, die drei Kampfstile basieren auf dem klassischen Stein-Schere-Papier-Prinzip. Auf dem oberen Screen beharken sich die kleinen Sprites, unten wählt Ihr Ziele oder wendet Spezialattacken an. Allerdings sind die Kämpfe so kurz und die Steuerung oft so ungenau, dass Ihr Euch schnell lieber auf den Autokampf verlasst. *tn*



Thomas Nickel

"GEHT SO"

Die ersten Bilder von "Spectral Force Genesis" ließen auf eine spaßige Kopie des Saturn-Taktik-Klassikers "Dragon Force" hoffen, das Spiel hat aber mit Segas 32-Bit-Massenschlacht wenig zu tun. Einen Großteil der Zeit verbringt Ihr mit der Landesführung. Steuern, Handel, Diplomatie... Leider habt Ihr dabei aber wenige Freiheiten, da Euch das Spiel stets vorgibt, um welchen Aspekt Ihr Euch jetzt gerade zu kümmern habt. Zudem sind die Menüs verwinkelt und durch die vielen Abkürzungen anfangs nicht gerade leicht zu durchschauen, auch die Tutorials liefern da keine große Hilfe.



DS Ein Hauch von Risiko: Auf der Karte schickt Ihr Truppen in andere Länder. Oben studiert Ihr diverse Statistiken.



DS Wenn sich oben die kleinen Soldaten-Sprites auf die Rübe hauen, gebt Ihr unten Eurer Armee simple Befehle.

Entwickler **Idea Factory, Japan**
Hersteller **Nobiles / NBG**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- jede Menge Verwaltungsmenüs
- 7 Nationen zur Wahl
- wuselige Sprite-Kämpfe

SPIELSPASS **60**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Nicht sonderlich interaktive Kriegssimulation mit erhöhtem Menü-Aufkommen – ein Fall für Taktik-Junkies.**

Battlefield Bad Company 2: Onslaught

Vier Koop-Missionen für Teamspieler: Erobert die Stützpunkte der Feindsoldaten! Aber können sich diese auch geschickt verteidigen? M! nimmt den "Onslaught"-Modus ins Visier.

Entwickler	**DICE, Schweden**
Hersteller	**Electronic Arts**
System	**PS3 / 360**
Preis	**9 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 04/10)**

Der Onslaught-Modus wird als seperate Funktion im Hauptmenü von "Bad Company 2" freigeschaltet: Bis zu vier Freunde stürmen vier neue Schauplätze im Koop-Modus. Dabei sollt Ihr durch gemeinsame Aktionen die zahlreichen KI-Russen aus dem Weg räumen und je drei Flaggen erobern – dafür kassiert Ihr Punkte und wetteifert um Bestzeiten. Die vier Levels sind wie in Solo-Ego-Shootern schluchtartig aufgebaut und bergen einige Überraschungen wie das Mark V SPECACT Kampfboot. Im nächtlichen Dschungelgebiet Valparaiso erobert Ihr Dörfer und Stellungen, in der Atacama Wüste gilt es einen Brückenkopf zurück zu gewinnen und auf Isla Inocentes nehmt Ihr eine Artilleriebasis Stück für Stück auseinander. Zudem sollt Ihr Spezialeinheiten beseitigen, die sich in der Eislandschaft Nelson Bay verschanzt haben: Weil Feinde regelmäßig Verstärkung anfordern, müssen die Spieler geschickt kooperieren und gemeinsame Vorstöße organisieren. Dazu nutzt Ihr auch die zahlreichen Vehikel wie Panzer, Jeep oder Quad, mit denen Ihr tief ins feindliche Gebiet vordringt. Allerdings sind die Levels recht überschaubar, nach ein paar Runden habt Ihr alle taktischen Brenn- und Respawn-Punkte der Feinde einverleibt – dann bringen nur noch höhere Schwierigkeitsgrade Abwechslung in die Ballerei. Als letzte Herausforderung bleibt die Solo-Variante, denn "Onslaught" könnt Ihr auch allein spielen: Dann habt Ihr unbegrenzt Respawns, um das Ziel zu erreichen. Im Team ist dagegen Schluss, wenn alle Freunde gleichzeitig den Löffel abgeben. *oe*



Oliver Ehrle

"GEHT SO"

Der Onslaught-Modus ist eine spaßige Ergänzung zu Einspieler-Karriere und Teamschlachten, die spielerisch die Lücke zwischen beiden schließt. Allerdings dürfte diese Variante nur echte Freaks interessieren, die für zwischendurch etwas Koop-Abwechslung brauchen: Die Levels sind zu kurz und übersichtlich, um Dauersöldner langfristig zu unterhalten. Denn im Gegensatz zu den Mehrspieler-Schlachten sind hier die Möglichkeiten schnell ausgeschöpft: Weil die Marschroute vorgegeben ist, sind kaum alternative Pfade zu finden: Ihr könnt z.B. die Häuser rechts oder links der Straße durchkämmen, aber keine Haken ums komplette Dorf schlagen – da schleicht sich schnell Routine ein.



PS3 Warten, bis die Flagge flattert: Im Schutze des Panzers erobert unser Team die Stellung – dem Sanitäter sei Dank!



PS3 Mit Panzer und Jeep mitten ins Kreuzfeuer: Die KI-Feinde sind weniger geschickt und lassen sich schnell ausschalten.

ACHTUNG GEHEIMNISSE! Erst spielen, dann lesen!

Metal Gear Solid: Peace Walker

Nach dem Abspann stehen die Möglichkeiten Schlange: Snake zockt im Team, jagt Drachen und bezirzt Frauen.

Entwickler	**Kojima Productions, Japan**
Hersteller	**Konami**
System	**PSP**
Preis	**35 Euro**
Hauptspiel	**94% (Test in M! 07/10)**

Auf dieser Doppelseite seht Ihr eine Auswahl an Möglichkeiten, Euch die Zeit zu vertreiben. Ebenso gut könntet Ihr stärkere Boss-Varianten erspielen, Heldenpunkte sammeln, einen Flüchtling suchen, rundenbasierte Auslandseinsätze absolvieren, Metal Gear ZEKE verbessern oder frische Panzer und Helis kapern. Auch nach über 80 Stunden Spielzeit eröffnen sich neue Angebote, mit dem Vocaloid-Editor für eigene Texte beispielsweise haben wir bislang noch kaum experimentiert. Über das PSN wandelt der bei Bossen eingesetzte Sprachsynthesizer Eure Kreationen in Gesang um. Experimentieren lohnt sich, denn diverse Einsatzmöglichkeiten locken.

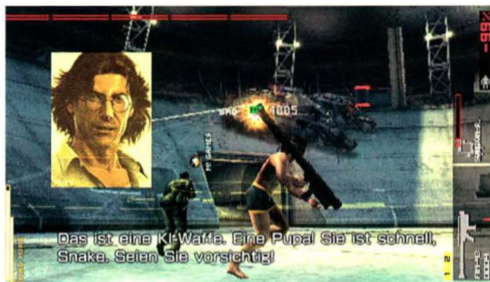
Was "Peace Walker" jedoch am meisten von Vorgängern unterscheidet, ist der Mehrspieler-Part. Zum einen unterhält Euch das Spiel in gängigen, dank serientypischer Gadgets gelungenen Versus-Modi wie Deathmatch oder dem Einnehmen von Basen. Zahllose Optionen machen konfiguriersüchtige Hosts glücklich, fleißige Spieler schalten sukzessive neue Karten, Ausrüstung und Charaktere frei. Plaudertaschen wählen aus einem wachsenden Fundus kurzer Kommandos, mit denen sie ein 4x4-Tastenmenü bestücken.

Des Weiteren dürfen bis zu vier Snakes in den Haupt- und Nebenmissionen ran. Das Quartett rückt nur in Arenen aus, wo Ihr Kriegsgerät, Bossen oder Monstern einheizt, zu zweit spielt Ihr das volle Programm. Befindet Ihr Euch innerhalb eines gemeinsamen Kreises, geltet Ihr als Team und teilt Lebensleiste, Psyche und Radar. Synchronisiert Euch zudem durch Handauflegen, nutzt die Ausrüstung des Partners und genießt einen besseren Tarnindex, mehr Ausdauer und Lebensenergie. Synchronisieren nützt besonders Anfängern mit erfahrenem Partner an ihrer Seite – während der redaktionsinternen Monsterhatz musste der Profi allerdings häufig zur Wiederbelebung ungeübter Kollegen ran.

Auch an eine Möglichkeit für Anfänger, früh hochwertige Ausrüstung zu erhalten, wurde gedacht: In der Basis nehmt Ihr Geschenke fortgeschrittener Spieler entgegen und obendrein ausgemusterte Mittelklassesoldaten bei Euch auf. *mh*

SO ONLINE SPIELEN!

"Peace Walker" unterstützt zwar kein Online-Spiel, via PS3 klappt es dennoch. Besorgt Euch im PlayStation Store die PS3-Anwendung Adhoc-Play und folgt den Anweisungen. Der Haken: Eure PS3 muss dabei zwingend per Kabelverbindung ins Netz!



PSP Die anspruchsvolleren Boss-Varianten lassen sich im Team leichter besiegen – sprecht Euch ab und bleibt im Koop-Ring, der im Bild die beiden Kämpfer umgibt.



PSP Kooperatives Spiel wird mit besseren Tarnindizes, mehr Lebensenergie und gemeinsamem Waffenarsenal belohnt.



PSP Ist der Kamerad am Boden, belebt Ihr ihn via Steuerkreuz wieder – erst spät entwickelt Ihr einen Defibrillator.

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**94**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	10 von 10	
Sound	10 von 10	

FAZIT » **Angebot und Spielbarkeit des Mehrspieler-Parts sind erste Klasse, der fehlende Online-Modus trübt die Freude ein wenig.**

AUF ZUR JAGD

Findet die Isla del Monstruo in sechs Schritten!

1. Hört Euch alle Chico-Bänder an.
2. Startet Spezial-Ops 029.
3. Schaltet die Wachen aus und sprengt die Kiste.
4. Geht zurück zum Levelanfang Richtung Playa del Alba.
5. Begebt Euch zur Pier und sprecht mit Trenya.
6. Los geht's mit Spezial-Ops 121, sieben weitere folgen.





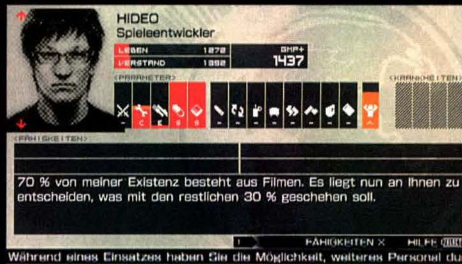


PSP S-Rang leicht gemacht: Erledigt Tigrex per Betäubungspistole – "spezielle" Uniformen warten.

WO IST HIDEO?

Ihr wollt Hideo Kojima im Team? Schleicht in Hauptmission 009 in den letzten Abschnitt und seht Euch die Nummernschilder der LKWs genau an. Die korrekte Nummer findet Ihr auf unten stehendem Bild. Ach ja: Ein Blick unter die anderen Planen lohnt sich ebenfalls!





SNAKE, DER FRAUENHELD









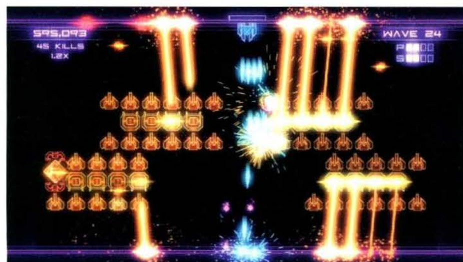


Kaum ist die Welt gerettet, will Paz gleich Euer Groupie sein. Doch was trägt man beim ersten Date (Bild 1)? Ist Musik angebracht? Vielleicht ein Fotoshooting (2)? Solange Ihr nicht mit blankem Oberkörper oder in Badehose (3) aufkreuzt, nimmt Paz nicht Reißaus. Vorsicht: Busengrabscher kassieren eine Ohrfeige, in angemessener Garderobe ist Paz jedoch leichte Beute – packt die Love Box aus und rappelt mit Paz im Karton (4). Um Ihr (und Euch) aber einen S-Rang zu verschaffen, braucht Gentleman Snake Komplimente. Bild 5 zeigt einen möglichen Weg, die richtigen Knöpfe für die erforderlichen 200 Sympathiepunkte zu drücken. Klappert das Vierer-Repertoire jedes Buttons in S-Form ab, beginnend mit der Dreieckstaste (6). So sackt Ihr flott 53 Heldenpunkte ein, die Kameraden gewinnen an Erfahrung und dank des Sympathiebonus erwartet Euch Paz beim nächsten Besuch in Dessous. Übrigens: Euer Ruf verbreitet sich rasant: Die anderen Mädels im Team posieren nun ebenfalls fast nackt! Wie Ihr Paz tanzen lasst und welche Abenteuer ein Date mit Kaz in Spezial-Ops 068 birgt, findet Ihr besser selbst heraus!

ONLINE



radiangames Crossfire



360 Eine grafische Verwandtschaft zu "Geometry Wars" ist nicht zu übersehen, doch in puncto Spielablauf orientiert sich "Crossfire" eher an "Space Invaders".



Ein-Mann-Entwickler radiangames schnappt sich auch bei Spiel Nummer zwei einen Baller-Klassiker und drückt ihm seinen Stempel auf. War der Vorgänger "JoyJoy" (siehe M! 07/10) noch ein "Geometry Wars"-Klon, wird bei "Crossfire" das "Space Invaders"-Grundprinzip aufgemöbelt. In der Mitte des Bildschirms wandern Invasoren hin und her, Ihr ballert vom Rand auf sie. Der Clou: Auf Knopfdruck wechselt Ihr von oben nach unten, was für das Ausschalten bestimmter Angreiferarten auch zwingend notwendig ist. Der elegante Neon-Look und ein Koop-Modus sorgen für Motivation, lediglich eine Online-Rangliste haben wir bei diesem flotten Ballerspaß vermisst. *us*

Entwickler	**radiangames, USA**	**7**
Preis	**3 Euro**	**Spielspaß**

Pflanzen und Zombies auf 360

SPIELE • **Endlich lässt Casual-Gigant PopCap genauere Infos zur Xbox-360-Umsetzung des Strategie-Hits "Pflanzen gegen Zombies" aus dem Sack: Für 1.200 Punkte (etwa 15 Euro) geht es ab Anfang September rund. Dabei ist taktisches Geschick gefragt: Pflanzt auf dem Spielfeld allerlei Grünzeug, das mit seinen natürlichen Abwehrkräften unaufhaltsam näher schlurfende Untoten-Horden zurückschlagen soll. Neben den 50 Levels und allen Spielmodi des PC-Originals werden Konsolen-Survival-Gärtner mit weiteren Neuerungen bedacht. So dürfen mehrere Spieler gegen- und miteinander antreten; außerdem stehen über 20 Minispiele zur Wahl, darunter eines, das sich am launigen Panzerknaller "Heavy Weapon" orientiert. Bleibt nur die Frage, wie gut sich die eigentlich auf Mauseinsatz oder Touchscreen optimierte Steuerung auf ein Xbox-360-Joypad umsetzen lässt – klappt die Transformation, steht uns ein echter Kracher ins Haus.**



Schräger Comic-Look und viel Taktik: "Pflanzen gegen Zombies" fetzt!

Heißer Xbox-Spielesommer

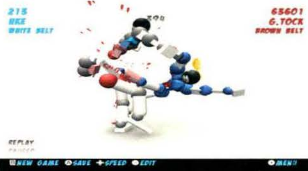
SPIELE • Auch 2011 präsentiert Microsoft wieder eine Reihe hochkarätiger Download-Spiele im Rahmen des "Summer of Arcade". Den Anfang machte am 21. Juli "Limbo" (siehe rechte Seite), danach folgen "Hydro Thunder Hurricane" (28.7.), "Castlevania: Harmony of Despair" (4.8.) und "Monday Night Combat" (11.8.), bis "Lara Croft and the Guardian of Light" am 18. August den Schlusspunkt setzt. Viele große Namen, die entsprechend kosten: Pro Spiel sind 1.200 Punkte (ca. 15 Euro) fällig.



Toribash: Zu hart für Deutschland

SPIELE • Zum zweiten Mal müssen deutsche Wii-Besitzer auf ein WiiWare-Spiel verzichten (sofern sie nicht mit den Ländereinstellungen tricksen wollen). Es erwischte "Toribash", das aufgrund einer USK-18-Freigabe nicht von Nintendo veröffentlicht wurde. Auf den ersten Blick wirkt das kurios: Denn hinter dem sperrigen Namen verbirgt sich ein ungewöhnlicher 'Baukasten', mit dem Spieler einer Gliederpuppe durch das Verschieben ihrer Gelenke Bewegungen beibringen, die dann auf Knopfdruck ausgeführt werden. Allerdings ist es Ziel, knallharte Karate-Moves zu erstellen, die einer gegenüber stehenden Figur ordentlich Schaden zufügen sollen. Im Idealfall trennt Ihr Arme, Beine und sogar den Kopf ab, als Blutersatz spritzen reichlich Farbfontänen durch die Gegend – das wirkt durchaus brutal und provokant.

Allzu groß ist der Verlust aber nicht, denn "Toribash" taugt nur für geduldige Bastler. Mangels weiterer Spielmodi und aufgrund einer mickrigen Einführung kommt Ihr ohne ausdauerndes Probieren auf keinen grünen Zweig. Außerdem könnt Ihr im Gegensatz zum PC-Original keine Wiederholungen anderer Spieler laden.



Wii Und mittendurch getreten: "Toribash" setzt auf abstrakte Gewalt.

"Dead Space" als Spielbuch?

SPIELE • Es kommt in Mode, für anstehende Titel mit einem Download-Häppchen Stimmung zu machen. Während deutsche Zocker das "Dead Rising 2"-Prequel "Case Zero" kaum zu Gesicht kriegen dürften, hat "Dead Space Ignition" bessere Chancen: Die für Herbst geplante PS3- und Xbox-360-Vorhut spielt wenige Stunden vor "Dead Space 2" und zeigt, wie es dort zum Necromorph-Ausbruch kam. Kurios ist die Ausführung, denn die Geschichte wird mittels eines 'Wähle dein eigenes Abenteuer'-Buches in interaktiven Comic-Sequenzen erzählt. Selbst eingreifen könnt Ihr bei drei Minispielen, in denen Ihr Hardware knackt, Routen verfolgt und Systeme lahmlegt. Vier verschiedene Enden wollen entdeckt werden, denn jedes beschert Euch ein Extra, das 2011 in "Dead Space 2" genutzt werden kann.



ONLINE-TICKER »

+++ Ausgerätselt: Microsoft hat seine Online-Quizshow "1 gegen 100" eingestellt – eine dritte Staffel findet nicht statt, ähnliche Projekte seien aber in Arbeit. +++ Upgrade: Die Entwickler des kommenden PS3- und Xbox-360-Ego-Shooters "NEXUIZ" werden als technische Grundlage die CryEngine 3 von Crytek nutzen. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10. **1-10**

Limbo



360 Jump'n'Run



360 "Limbo" drückt aufs Gemüt: Wo im Hintergrund leblose Körper am Galgen baumeln und die nächsten Todesfallen lauern, hat Freude keinen Platz.

Das Debütwerk des kleinen dänischen Entwicklerteams Playdead versteht es, sich von der Konkurrenz abzuheben, denn "Limbo" setzt auf den Verzicht von Farbe – so konsequent schwarz-weiß ist kein anderes Spiel der Neuzeit. Doch die Maxime des Minimalismus trifft auf viele weitere Aspekte zu: "Limbo" hat auch keine Bildschirmanzeigen. Keine Zwischensequenzen. Keine Sprachausgabe. Keine musikalische Untermalung. Keinen Helden mit tragischer Hintergrundstory. Und keine alles umspannende Geschichte.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Jungen, der von links nach rechts durch eine Welt voller Gefahren marschiert. Wieso er das macht? Das bleibt ungeklärt. Denn genauso wenig wie einen Anfang gibt es ein richtiges Ende. Bei "Limbo" ist im wahrsten Sinne des Wortes der Weg das Ziel. Was Ihr dort antrefft, lässt Spielraum für Interpretationen, Antworten erhaltet Ihr keine. Von derlei Erklärungsversuchen befreit, konzentriert sich der Ausflug in die einzigartige Welt auf die essenziellen Elemente Atmosphäre und Spielbarkeit – beide enttäuschen nicht.



360 Je weiter Ihr vordringt, desto mehr mechanische Hindernisse blockieren Euren Weg.



360 Lebendige Feinde trefft Ihr selten – die verborgene Riesenspinne ist aber ein harter Brocken.



360 Der Junge kann nur springen und Gegenstände benutzen bzw. bewegen – Kisten zu schieben ist ein elementarer Bestandteil vieler Rätsel.

Das famose monochrome Design begeistert mit Liebe zum Detail und eindrucksvoller Inszenierung: Obwohl Euer Junge nur aus einer schwarzen Silhouette mit zwei weißen Punkten als Augen besteht, verstrahlt er mehr Persönlichkeit als viele Muskelberge und Rollenspielhelden zusammen. Auch seine Umgebung ist düster und wird nur von gedämpften Lichtstrahlen erhellt – eine fröhliche Welt kennt "Limbo" nicht. Anfangs seid Ihr in einem Wald unterwegs, später durchquert Ihr verlassene Städte und mechanische Anlagen. Nur selten trefft Ihr auf andere Lebewesen, mit denen Ihr nie direkt interagiert – menschliche Charaktere seht Ihr lediglich aus dem Bild entschwinden, vor Tieren nehmt Ihr in der Regel Reißaus.

Nur zwei Knöpfe werden in "Limbo" benötigt: Mit einem springt Ihr, der andere dient zum Bewegen von Objekten: Schiebt Kisten, drückt Schalter oder greift nach Lianen. Euer Tätigkeitsfeld ist beschränkt, doch die Rätsel fallen nichtsdestoweniger fordernd, interessant, abwechslungsreich und motivierend aus. Ein gewisses Maß an 'Trial & Error' bleibt unvermeidlich, doch der nächste Rücksetzpunkt ist stets nur wenige Meter entfernt. Selbst wenn eine Aufgabe unmöglich erscheint, mit ein wenig Geschick und Um-die-Ecke-denken findet sich immer eine Lösung.

"Limbo" entpuppt sich als faszinierendes Meisterwerk, das nicht nur dank seiner Inszenierung dem Kunst-Ideal erstaunlich nahekommt – darüber aber nicht vergessen hat, dass es in erster Linie als Spiel funktionieren muss. Nur eine Sache trübt die Begeisterung: Nach nur drei bis vier Stunden endet "Limbo" unbefriedigend. Dennoch ein Höhepunkt im Spieljahr 2010. *us*

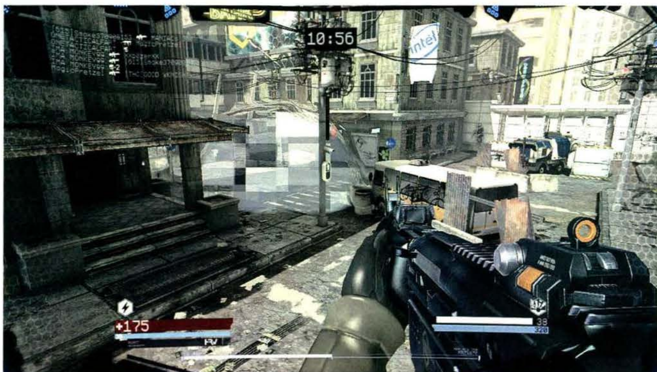
SPIELSPASS

Entwickler	**Playdead, Dänemark**	**9**
Hersteller	**Playdead**	
Preis	**15 Euro**	

Blacklight: Tango Down

360 PS3 Ego-Shooter 16

Der Erfolg von "Battlefield: Bad Company 2" und "Call of Duty: Modern Warfare 2" zeigt: Die Mehrspieler-Komponente ist mitunter der entscheidende Faktor beim Kauf. Schließlich pumpt das Adrenalin am schönsten, wenn menschliche Zielscheiben über den Bildschirm huschen. An solche Spieler richtet sich auch "Blacklight: Tango Down", das auf eine Hintergrundgeschichte verzichtet und sonst nahezu alles mitbringt, was ein moderner Multiplayer-Shooter benötigt. Abschüsse und Aufgaben bringen Erfahrungspunkte, dadurch steigt Euer Rang, was weitere Klassen und Ausrüstung freischaltet. Neben nützlichen Erweiterungen schmückt Ihr Eure Wumme mit über 100 verschiedenen Anhängern.



360 Was anderen Spielen die Rauchbomben, das sind Digi-Granaten in "Blacklight: Tango Down". Ansonsten ist die Grafik farbarm und sieht aus wie fast jede andere Kriegsballerei, erinnert aber ein wenig an Konamis "Coded Arms".

Zum futuristischen Equipment zählen ein kurzzeitiger Röntgenblick durch Wände sowie EMP-Granaten, die feindliche Sichtgeräte lahmlegen. Digi-Granaten hingegen bescheren Euch eine grafische Extravaganz, deren Spielzweck jedoch in Frage gestellt werden muss: Was nützt es, wenn der Feind in einer Pixelwolke gefangen ist, man ihn dort aber nicht sehen kann?

Weitaus stimmiger sind die zwölf Spielkarten, die Euch lange Laufwege ersparen und auf häufige Konfrontationen an Hot Spots setzen. Die Steuerung ist einwandfrei, für 60 Bilder pro Sekunde hat es jedoch nicht gereicht. Dennoch saust die Acion meist sauber über den Bildschirm, in puncto Spielerführung müssen wir die Entwickler allerdings zum Nachsitzen verdonnern. Weder zu erledigende Aufgaben noch die Charakterentwicklung werden ordentlich erläutert, generell mangelt es dem Titel an Eigenständigkeit. Dafür bekommt Ihr für 15 Euro hier ein komplettes Spiel, wo anderswo nur ein Satz Karten herausspringt. Und ein paar Solo- und Koop-Missionen für vier Leute sind gratis auch dabei. *mh*

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Zombie Studios, USA**
Hersteller	**Ignition**
Preis	**15 Euro**

Risiko: Fraktionen

360 Strategie 12



360 Die eigentlich nur trocken ausgewürfelten Duelle der Streitkräfte werden durch witzige Cartoon-Optiken aufgepeppt.

Bislang stopfte Electronic Arts die meisten Hasbro-Brett- und Würfelspiele lieblos in die "Familien-Spieleabend"-Sammlung. Das Taktik-Schwergewicht bekommt jedoch eine eigene Veröffentlichung: "Risiko: Fraktionen" beinhaltet sowohl die klassischen als auch gegenwärtigen, mehr auf Missionsziele fokussierten Regeln und schafft das Kunststück, das würfellastige Strategiespiel auch virtuell motivierend zu gestalten. Eine große Rolle spielt neben der prima von der Hand gehenden Bedienung das humorvolle Comic-Design der fünf wählbaren Kriegsparteien, die in einer arg kurzen Kampagne eingeführt werden. Solisten geht trotz guter Spielfeld- und Modus-Auswahl schnell die Luft aus, für gesellige Runden mit Freund und Feind ist's ideal. *us*

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Stainless G., USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Preis	**10 Euro**

Monkey Island 2 Special Edition

PS3 360 Adventure 12



360 Guybrush-Groupies allerorts atmen erleichtert auf: Sein modernes Erscheinungsbild in "Monkey Island 2" wurde deutlich verbessert.

Für Guybrush Threepwoods zweites Abenteuer haben sich die Entwickler die Kritik an der Special Edition des ersten Teils zu Herzen genommen und alle Macken eliminiert: Zuallererst wurde das Design des Hauptdarstellers überarbeitet und in der klassischen Pixel-Optik ist die famose (englische) Sprachausgabe zuschaltbar. In der modernen Fassung dürft Ihr Guybrush direkt mit dem Pad kontrollieren (Point'n'Click geht natürlich weiterhin); ein verfeinertes Hilfesystem unterstützt bei der Lösung der urkomischen, aber nicht immer leicht zu durchschauenden Rätsel. Die klasse Story macht noch heute einen Heidenspaß, ein Sahnehäubchen in Form eines Audiokommentars von Tim Schafer und Ron Gilbert rundet das Paket erstklassig ab. *us*

SPIELSPASS 9

Entwickler	**LucasArts, USA**
Hersteller	**LucasArts**
Preis	**10 Euro**

DeathSpank

PS3 360 Action 12



360 Habt Ihr genügend Treffer mit bestimmten Waffen gelandet, ladet Ihr deren 'Justice'-Attacke auf – der gezielte Einsatz ist im Chaos aber nur selten planbar.



360 Die charmante Grafik mit schrägen Charakteren und 2D-Klappbuch-Objekten ist einer der größten Pluspunkte von "DeathSpank".

Entwickler-Urgestein Ron Gilbert bezeichnet sein jüngstes Projekt als Mischung aus "Monkey Island" und "Diablo". Damit schraubt er die Erwartungshaltung an "DeathSpank" hoch, doch einen Gefallen tut er dem schrägen Hack'n'Slay damit nicht. Denn obwohl dem Abenteuer die Inspirationen anzumerken sind, kommt es an beide Vorlagen nicht heran. Als titelgebender Held marschiert Ihr durch weitläufige Landschaften: Der Horizont krümmt sich bereits wenige Meter vor Euch, Pflanzen und Gebäude stehen als 2D-Aufsteller in der Gegend – das ist einfallsreich und sieht schick aus. Weit weniger Fantasie hatten die Entwickler beim Rest. DeathSpanks Aufgaben beschränken sich meist darauf, weite Wege zurückzulegen, Sachen zu sammeln und Monster zu verprügeln. Das Kampfsystem erlaubt, auf jeden der vier Hauptknöpfe eine Waffe zu legen und zu kombinieren – in der Praxis wird meist wildes Gehaue daraus. Auch eine vernünftige Treffer-Rückmeldung fehlt, was gerade bei starken Gegnern schon mal zum plötzlichen Heldentod führt.

Weitere kuriose Design-Entscheidungen sorgen für Stirnrunzeln: So ist das Inventar unhandlich zu bedienen und die Karte wenig hilfreich. Nach dem Ableben startet Ihr mit einem Viertel der möglichen Lebensenergie. Kraft spendende Items müsst Ihr in mehreren Happen verzehren, was sich unnötig hinzieht. Das kostet das Abenteuer Sympathien, selbst die humorigen (aber nur englischen) Dialoge gleichen das nur bedingt aus. *us*

SPIELSPASS

Entwickler **Hothead Games, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **15 Euro**

6

Landit Bandit

PS3 Geschicklichkeit 0



PS3 Ihr fliegt mit Eurem schrägen Helikopter nicht nur über tropische Inseln, auch manch eisiges Eiland liegt auf Eurem Weg.

Ähnlich wie in Segas "Crazy Taxi" sollt Ihr Passagiere von A nach B bringen. Doch anstatt mit dem Auto über die zahl- und abwechslungsreichen Inseln zu brausen, seid Ihr in einem Helikopter-artigen Gefährt unterwegs. Außerdem folgt Ihr einer aberwitzigen Handlung und rüstet durch verschiedene Helfer Euer Fluggerät auf. Habt Ihr anfangs noch Eure liebe Not, den Holz-Heli auf Kurs zu halten, verinnerlicht Ihr die Steuerung aufgrund der angenehmen Lernkurve innerhalb kurzer Zeit und legt in den späteren, kniffligen Levels Punktlandungen hin.

Dank sympathischer Präsentation und spaßiger Mehrspieler-Optionen ist "Landit Bandit" ein entspannt-unterhaltsames Vergnügen, das sich flott spielt und angenehm von der breiten Masse abhebt. *tn*

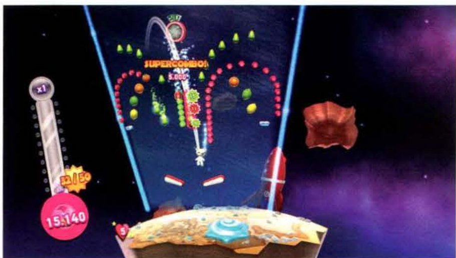
SPIELSPASS

Entwickler **Bearded Ladies, SWE**
Hersteller **Ayeware**
Preis **10 Euro**

7

Space Ark

360 Geschicklichkeit 0



360 Lasst Euch von den quietschbunten Farben und den zuckersüßen Tierastronauten nicht täuschen: "Space Ark" ist alles andere als ein Kinderspiel.

Man nehme "Breakout", Federkraft, extrem putziges Charakterdesign und einen Combo-Zähler – heraus kommt "Space Ark". In Dutzenden Levels lasst Ihr ein niedliches Tierchen auf einem Trampolin in die Luft springen, wo es farbige Klunker und Früchte sammelt. Ist das Spielfeld geleert, öffnet sich der Ausgang. Um viele Punkte und Boni zu bekommen, solltet Ihr aber präzise vorgehen: Nur wer beim Aufklauben möglichst viele gleiche Sorten am Stück erwischt, erhöht den Zähler spürbar. Weil Ihr Eure Helden auch in der Luft ein wenig beeinflussen könnt und die Level-Aufbauten zusehends komplexer werden, entwickelt die Sammelei unerwartet viel Tiefgang. Gebt "Space Ark" deshalb trotz seines Kiddie-Looks eine Chance – es lohnt sich. *us*

SPIELSPASS

Entwickler **Strawdog St., UK**
Hersteller **Bounce Ent.**
Preis **10 Euro**

7

Jett Rocket

Wii Jump'n'Run 6

Mit "Jett Rocket" zeigt Shin'en erneut, was gute deutsche Wertarbeit ist. Schon auf GBA und DS sorgte das kleine Team aus München u.a. mit den "Iridion"-Ballereien für Staunen. Ihr WiiWare-Titel "Art of Balance" sackte viel Lob ein (9 von 10 in M! 06/10) und auch der frisch für WiiWare erschienene 3D-Hüpfer überzeugt. Zwölf interessante und grafisch schicke 3D-Levels wollen auf dem Planeten Yoroppa gemeistert werden. Ihr lauft, springt, sammelt allerlei Krimskrams und greift Eure Gegner ähnlich wie Segas Sonic mit zielgerichteten Wirbelattacken am Boden oder in der Luft an.

Spielerisch macht "Jett Rocket" dank guter Steuerung und genügend Abwechslung durch diverse Fortbewegungsmittel von Düsenrucksack über Gleitschirm bis hin zum Hoverboard eine ordentliche Figur. Vor allem technisch beeindruckt das Jump'n'Run mit hübschen Umgebungen und gelungenen Glanzeffekten. Wasser und metallische Oberflächen sehen klasse aus, auch wenn der Effekt gelegentlich überstrapaziert wird.



Wii Per Lift überquert Ihr die kalte Eiswüste. Die detailverliebte und flüssige Grafik von "Jett Rocket" würde sich auch in einem großen Disc-Titel gut machen.

Allerdings bleiben Bugs und Fehler im Spieldesign nicht aus: Die Kamerajustierung ist manchmal etwas zickig, einige der sowieso schon spärlichen Rücksetzpunkte wurden unglücklich gewählt und gelegentliche, unerklärliche Slowdowns fallen angesichts der übrigen Technikqualität aus dem Rahmen. Natürlich kann der Download-Titel nicht ernsthaft mit einem "Super Mario Galaxy 2" konkurrieren. Aber die drei bis vier Stunden, die Ihr in Yoroppas Stränden, Eiswüsten und Sümpfen verbringt, sind ebenso abwechslungsreich wie spaßig. *tn*

SPIELSPASS 8

Entwickler **Shin'en, Deutschland**
Hersteller **Shin'en**
Preis **10 Euro**

3D Space Tank

DSi Action 6

"3D Space Tank" ist der Nachfolger des nur in Japan erschienenen Game-Boy-3D-Actionspiels "X" von Argonaut, der technisch versierten Truppe hinter dem Kultspiel "Starwing". In Eurem XIVIX-Raumer kämpft Ihr Euch abwechselnd durch lineare Tunnelsysteme und offene 3D-Welten. Ihr steuert Euer Gefährt und die Zielerfassung per Stylus und schießt auf Knopfdruck. Es dauert ein wenig, bis Ihr ein Gefühl für die anfangs schwammig wirkende Steuerung entwickelt, aber die Lernkurve ist insgesamt angenehm – zur Not lässt sich auch auf eine konventionellere Kontrollmethode umstellen.



DSi Polygon-Minimalismus: Stets dominieren zwei Farbtöne das Bild der Umgebung.

Beeindruckender Umfang, ein toller Elektro-Soundtrack und der ebenso faszinierende wie stilvoll-minimalistische Zwei-Farben-Grafikstil machen "3D Space Tank" zu einem der spannendsten und besten DSiWare-Titel. Vor allem Fans von "Starwing"- und "Tron"-Ästhetik riskieren einen Blick. *tn*

SPIELSPASS 8

Entwickler **Q-Games, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **8 Euro**

Soul of Darkness

DSi Jump'n'Run 12



DSi Trotz nicht zu verkennender Ähnlichkeiten unterscheidet sich Gamelofts Vampirjagd durch lineare Levels und weniger RPG-Elemente von "Castlevania".

Zu behaupten, Gamelofts "Soul of Darkness" orientiere sich an "Castlevania", wäre maßlos untertrieben: Selten sahen wir einen so offensichtlichen Spiele-Klon. Als Vampirjäger lauft Ihr mit Feuerschwert und Eisspeer bewaffnet durch ein Gruselschloss. Anstatt das Gemäuer wie in den letzten Handheld-"Castlevanias" frei zu erforschen, schickt Euch Gameloft durch in sich abgeschlossene Levels. Dank Abzweigungen und versteckter Extras wird Euer Forscherdrang trotzdem gefordert. "Soul of Darkness" ist dreist abgekupfert, aber auch ziemlich gut: Tolle Grafik, feiner Sound, eingängige Steuerung und der durchdachte Levelaufbau zeugen von der Kompetenz der Entwickler. *tn*

SPIELSPASS 8

Entwickler **Gameloft, USA**
Hersteller **Gameloft**
Preis **5 Euro**

Puzzle Quest 2

360 **DS** Denken /Abenteuer USK 6





360 In den isometrischen Welten marschiert Ihr zum nächsten Missionsziel (links). Kämpfe finden dagegen im klassischen Knobelbildschirm statt (rechts).

Nach dem krampfhaften Versuch, im Sci-Fi-Ableger "Galactrix" auf Teufel komm raus das Knobelkonzept zu ändern, bleibt das neue "Puzzle Quest" seinen Ursprüngen wieder nahezu sklavisch treu: Duelle werden im Fantasy-Abenteuer nicht nach Rollenspiel-Methode ausgefochten, sondern in einem unverhohlenen "Bejeweled"-Klon. Tauscht Juwelen und Totenköpfe, um Mana für Zauber bzw. Schaden für den Gegner zu sammeln. Neu sind Panzerhandschuhe, durch die der zusätzliche Einsatz von Waffen möglich ist – was sich jedoch von magischen Attacken spielerisch wenig abhebt. Gebastelt wurde derweil am Drumherum: Gefährten, Reittiere und aufrüstbare Heimstätten sind passé, dafür knobelt Ihr jetzt vermehrt mit Variationen der Grundmechanik, um z.B. Schatztruhen zu plündern oder Schlösser zu knacken. Damit geht Tiefgang verloren, zumal sich manche Aufgaben allzu häufig wiederholen. Im Abenteuer-Teil musste die klassische Kartenansicht einer isometrischen Perspektive weichen, durch die Euer gezeichnetes Heldensprite nun wuselt – das ist etwas netter anzusehen, aber im Vergleich weniger übersichtlich. Die Story schließlich schafft das Kunststück, noch etwas flacher auszufallen und schickt Euch zudem häufig auf lange, eintönige Fußmärsche.

Unterm Strich ist "Puzzle Quest 2", das es übrigens für knappe 30 Euro auch für den DS in Modulform gibt, erneut ein reizvoller Genremix, der jedoch auf der Stelle tritt. Die Änderungen gegenüber dem Original bringen das Puzzle-Abenteuer nicht weiter, so dass sich der Kauf für dessen Fans nur bedingt lohnt und Neulinge letztendlich mehr vom Erstling haben. *us*

SPIELSPASS **7**

Entwickler	**Infinite Int., USA**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Preis	**15 Euro**

Ancients of Ooga

360 Jump'n'Run USK 6

Um die eklig-fiesen Boolis loszuwerden, beschwören die hässlichen, aber friedlichen Ooganis den Geist ihrer mächtigen und weisen Vorfahren. Als einer dieser Götter ergreift Ihr von den Eingeborenen Besitz, um ihre individuellen Fähigkeiten zu nutzen und mit anderen zu kooperieren. Oft geht es beispielsweise darum, einen Oogani auf einen Schalter zu stellen, damit ein anderer durch eine Tür gehen kann. Wichtig ist der starke Magen der Ureinwohner: Ihr könnt mehrere Objekte auf einmal verschlucken und wieder hochwürgen lassen, was in manchem Puzzle eine große Hilfe darstellt. Auch individuelle Fähigkeiten werden verlangt: Ein Ooga schwimmt schnell, ein anderer geht dafür über glühende Lava – 16-Bit-Veteranen fühlen sich an Interplays "Lost Vikings" erinnert.



360 Manchmal wäre weniger eben mehr: Auf dem Bildschirm ist jede Menge los, bei all den Objekten und Details fällt es schwer, den Überblick zu behalten.

Mit interessanten Rätseln und überraschend großem Umfang macht "Ancients of Ooga" vieles richtig, die detaillierte Grafik erweist sich aber als zweischneidiges Schwert. So manches Szenario wirkt hoffnungslos überfrachtet, viele der an sich hübschen Hintergrund- und Figuren-Details gehen im Objektchaos unter. Zudem fühlt sich die Steuerung manchmal ungenau an: Obwohl das Spiel auf einer 2D-Ebene stattfindet, könnt Ihr Euch in den Vorder- oder Hintergrund bewegen – einen echten Nutzen hat das nicht, irritiert aber an Stellen, bei denen Präzision gefragt ist.

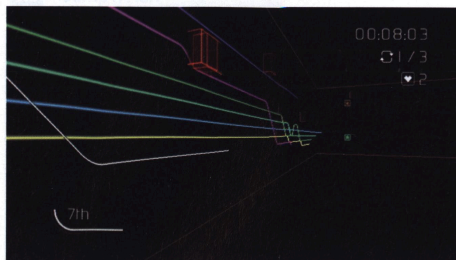
Mit mehr Feintuning und stimmigerer Präsentation hätte "Ancients of Ooga" als der spirituelle Nachfolger des Live-Arcade-Klassikers "Cloning Clyde" noch besser abgeschnitten. Doch auch so bekommt Ihr für Euer Geld ein witziges, cleveres 2,5-D-Abenteuer, dem man die kleinen Macken nicht allzu übel nimmt. *tn*

SPIELSPASS **7**

Entwickler	**J. Kenworthy Ent., USA**
Hersteller	**NinjaBee**
Preis	**10 Euro**

Art Style: light trax

Wii Rennspiel 



Wii Sowohl die futuristische Fahrbahn als auch die Kamera schwenken während der Rennen immer wieder durch den Raum – das sorgt für Dynamik.

Zum dritten Mal motzt Skip einen Titel aus der experimentellen GBA-Reihe "bit generations" für ein Comeback in der "Art Style"-Serie auf: Das Pixel-Rennspiel "Dotstream" geht nun als "light trax" an den Start. Beim Konzept hat sich wenig geändert: Ihr übernehmt die Kontrolle einer einfarbigen Linie und tretet auf linear-abstrakten Rennkursen gegen Rivalen an. Meistens wechselt Ihr nur die Fahrspur, beschleunigt wird durch Ausnutzen des Windschattens oder Tempopfeile, zudem führt Ihr gelegentlich Boostschübe aus. Je weiter Ihr kommt, desto komplexer werden die Strecken, auf denen Hindernisse den Weg blockieren. Neu ist der Sprung in die dritte Dimension: War auf dem GBA das Geschehen strikt seitlich dargestellt, knickt die Fahrbahn auf dem Wii immer wieder ab und führt dann auch in den Raum hinein. Das erfordert noch genaueres Lenken und erlaubt kniffligere Kurse mit taktischem Einschlag, die mit stilvoller Minimalismus-Ästhetik auch optisch einen ganz eigenen Charme versprühen. *us*



Wii Zwischen den Meisterschaften fahrt Ihr auf dem Daten-Highway zu neuen Veranstaltungsorten.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Skip, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Preis **6 Euro**

Blaster Master: Overdrive

Wii Geschicklichkeit 



Wii Grafisch ist "Blaster Master: Overdrive" unspektakulär, aber stimmig – der Verzicht auf 16:9-Darstellung und Progressive Scan nervt.

Wollt Ihr "Blaster Master: Overdrive" knacken, solltet Ihr eine Menge Leidensfähigkeit mitbringen: Denn der Titel übernimmt nicht nur das Spielprinzip seines 8-Bit-Vorgängers, sondern auch dessen gnadenlose Schwierigkeit. "Overdrive" ist ein inhaltliches Prequel zum NES-Original und bietet ebenfalls zwei Perspektiven: Sitzt Ihr am Steuer des schwer bewaffneten Einsatzgefährts S.O.P.H.I.A., erforscht Ihr eine große, zusammenhängende Jump'n'Run-Welt im 'Metroidvania'-Stil. Erkundet Ihr dagegen die zahlreichen Höhlen zu Fuß, wechselt das Spiel in die Vogelperspektive. Unterwegs findet Ihr Items, die neue Fähigkeiten verleihen und so weitere Gebiete erschließen. Der gelungene Levelaufbau sorgt für Motivation und die nett gezeichnete 2D-Grafik bleibt dem Stil des Originals treu. Dafür ärgern wir uns über die unflexible Steuerung: In den Zu-Fuß-Sequenzen bei quer gehaltener Remote den B-Knopf zu drücken, um die Schussrichtung zu fixieren, ist wenig intuitiv, eine Classic-Controller-Unterstützung fehlt. Trotz allem motiviert "Blaster Master: Overdrive", auch wenn Ihr bei manchen Bossen viel Geduld braucht: Die Biester teilen gewaltig aus und stecken noch mehr ein. *tn*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Sunsoft, Japan**
Hersteller **Sunsoft**
Preis **10 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
DeathSpank	Electronic Arts	–	Humorvoll inszeniertes Hack'n'Slay, dem es an Abwechslung und Feintuning mangelt (Test auf Seite 77).	13 €	6
Groovin' Blocks	Sony Online	–	Solider "Columns"-Ableger mit "Lumines"- und Rhythmuselementen: kein Highlight, aber unterhaltsam.	10 €	7
Kurushi Final *	Sony	PSone	Intelligente Würfel-Knobelei für zwischendurch – auf Dauer fehlt die Abwechslung (Test in MAN!AC 10/99)	5 €	6
Landit Bandit	Ayeware	–	"Crazy Taxi" mit Holz-Hubschraubern auf Inselwelten – schräg und spaßig (Test auf Seite 77).	13 €	7
Monkey Island 2 Special Edition	LucasArts	Amiga / PC	Die Neuauflage des Adventure-Oldies glänzt mit allerlei Gimmicks (Test auf Seite 76).	10 €	9
NBA Unrivaled	Tecmo-Koei	–	Hektisches und chaotisches Basketball, das gerne "NBA Jam" wäre (Test in M! 01/10).	13 €	4
Polar Panic	Valcon Games	–	Gut gemachte Neuinterpretation von "Pengo", jedoch mit frustigem Schwierigkeitsgrad (Test in M! 03/10).	10 €	6
Puzzlegeddon	Tecmo-Koei	–	Mittelprächtige Steinschiebe-Knobelei mit umständlicher Steuerung und viel zu eingeschränktem Spielfeld.	8 €	4
The Secret of Monkey Island Spec. Ed.	LucasArts	Amiga / PC	Der Point'n'Click-Klassiker wahlweise im Retro-Look oder frischen Gewand (Test in M! 09/09).	10 €	9

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Ancients of Ooga	NinjaBee	–	Spaßige Hüpferei mit "Lost Vikings"-Knobeleinschlag und überladener Optik (Test auf Seite 79).	10 €	7
Blacklight: Tango Down	Ignition	–	Stilistisch unaufregender, routinierter Multiplayer-Ego-Shooter mit guter Spielbarkeit (Test auf Seite 76).	15 €	7
DeathSpank	Electronic Arts	–	Ron Gilberts Action-Schnetzelei ist witzig, aber monoton und teils schlampig gestaltet (Test auf Seite 77).	15 €	6
Duke Nukem: Manhattan Project	3D Realms	PC	Dröges und veraltetes Jump'n'Shoot, das technisch lieblos umgesetzt wurde (Test auf Seite 81).	10 €	4
Monkey Island 2 Special Edition	LucasArts	Amiga / PC	Guybrushs zweites Abenteuer wurde mit vielen sinnvollen und/oder witzigen Boni veredelt (Test auf Seite 76).	10 €	9
Puzzle Quest 2	Namco-Bandai	–	Feine Mischung aus RPG und Knobelei, die aber gegenüber Teil 1 nicht mehr bietet (Test auf Seite 79).	15 €	7
Risiko: Fraktionen	Electronic Arts	–	Gelungene Virtualisierung des strategischen Brettspiel-Klassikers mit witziger Aufmachung (Test auf Seite 76).	10 €	7
Space Ark	Bounce Ent.	–	Quirliger "Breakout"-Verwandter mit viel Tiefgang und knuffiger Optik (Test auf Seite 77).	10 €	7

* läuft auch auf PSP

Duke Nukem: Manhattan Project

360 **Action** USK 16

Ach Duke, Du weißt einfach nicht, wann Du aufhören sollst. Was 2002 noch ein leidlich spaßiges Jump'n'Shoot war, langweilt heute nur. Die Animationen sind hölzern, das Leveldesign uninspiriert und Dukes Macho-Humor wurde mit den Jahren nicht witziger. In jedem der 2D-Levels gilt es, Bomben und Schlüsselkarten zu finden. Kämpfe gegen diverse Gegner finden meist über die halbe Bildschirmdistanz statt und sind nicht sonderlich aufregend. Auch der Sound ist öde, vor allem die Sprachfetzen haben erschreckend schlechte Qualität. Somit sollten selbst die verbliebenen beinharten Duke-Fans von diesem drögen, viel zu teuren Relikt Abstand nehmen. *tn*



360 Langweilige Hintergründe und steife Charaktermodelle – die Grafik ist von vorgestern.

SPIELSPASS

Entwickler **3D Realms, USA**
Hersteller **3D Realms**
Preis **10 Euro**

4

Pearl Harbor Trilogy

Wii **Action** USK 12

In der PC-Umsetzung mit dem Untertitel "1941: Red Sun Rising" knattert Ihr in 16 Missionen durch acht WW2-Schauplätze: In zwei Kampagnen kämpft Ihr wahlweise für japanische oder amerikanische Streitkräfte. Die rasante Grafik und der unbegrenzte Munitionsvorrat (sowohl für MGs als auch Bomben, Raketen und Torpedos) ermöglichen wüste Dogfights ohne Verschnaufpausen.

Allerdings ist die empfindliche Steuerung gewöhnungsbedürftig, was Euch so manches Frusterlebnis bescheren wird: Eine zusätzliche, leichtere Schwierigkeitsstufe hätte nicht geschadet. Auf die Mehrspieler-Schlachten der PC-Vorlage müssen Wii-Piloten verzichten. *oe*



Wii In den schwungvollen Dogfights verliert Ihr trotz Radar schon mal den Überblick.

SPIELSPASS

Entwickler **Legendo Ent., USA**
Hersteller **Legendo Ent.**
Preis **7 Euro**

6

Neue Download-Spiele

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Ant Nation	Konami	–	Interessante Mischung aus "Pikmin" und Echtzeit-Strategie, bei der Ihr eine Ameisenschar anleitet.	7 €	7
Art Style: light trax	Nintendo	–	Reizvolle Neuinterpretation der Lichtpixelrennen des GBA-Moduls "Dotstream" (Test auf Seite 80).	6 €	7
Blaster Master: Overdrive	Sunsoft	–	Knifflige Sci-Fi-Höhlenerforschung mit Buggy-Hüpfpassagen und Zu-Fuß-Abschnitten (Test auf Seite 80).	10 €	7
Jett Rocket	Shin'en	–	Gelungenes 3D-Jump'n'-Run im "Mario 64"-Stil mit klasse Grafik (Test auf Seite 78).	10 €	8
Kung Fu Funk:	Stickmen Studios	–	Lieblos hingeschluderte Minispiel-Sammlung rund um Kung-Fu-Klischees mit mieser Optik und Steuerung.	5 €	2
Mario Tennis	Nintendo	N64	Launiges Sportspiel, das sich auch nach einer Dekade immer noch frisch anfühlt (Test in MAN!AC 12/00).	10 €	8
Pearl Harbor Trilogy: 1941 Red Sun R.	Legendo Ent.	–	Actionreiche Weltkriegs-Flugaction mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung (Test auf Seite 81).	5 €	6
Shadow of the Ninja	Natsume	NES	Sidescroll-Action nach altbekannter Machart: Wer mit 8-Bit-Ninjas herumhüpfen will, wird solide bedient.	5 €	5
Tales of Bearsworth M.: Chaotic Confl.	Square Enix	–	Ungewohnter Strategie-Reaktionstest, bei dem Ihr Papierbären als Trupps per Remoteschwung ins Feld werft.	10 €	6
Tales of Bearsworth M:: Puzzling Pages	Square Enix	–	Beim eigenwilligen Knobelbruder werft Ihr die Bären in Hindernislandschaften, um Süßigkeiten zu sammeln.	10 €	6
Ufouria: The Saga	Sunsoft	NES	Als Modul hat das knuffige, stark von "Metroid" inspirierte Abenteuer Sammelwert – und es spielt sich gut.	5 €	7
Zenquaria: Virtuelles Aquarium	Nintendo	–	Solide inszeniertes Aquarium mit ordentlicher Optik, in dem Euer Mii mitschwimmen kann – das war's.	6 €	4

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
16 Shot! Shooting Watch	Hudson	–	Stupide Knöpfchenhämmerei, die bestenfalls als Kult-Gimmick eine Existenzberechtigung hat.	2 €	2
24/7 Solitaire	GameOn	–	Rund 30 Varianten der beliebten Kartenlegerei – nicht spannend, aber viel Spiel fürs Geld.	5 €	6
2Puzzle It – Fantasy	Neuland Multim.	–	Schlichte Schiebebild-Rätsel mit knappem Umfang und nervigen Ladezeiten.	5 €	3
3D Space Tank	Nintendo	–	Abstrakter und reizvoller Mix aus Tunnelfliegerei und "Battlezone"-Ballereien (Test auf Seite 78).	8 €	8
4 Travellers: Spiel Französisch	Agenius	–	Uninspiriertes Gesellschaftsspiel, das durch den Sprachlern-Faktor leidlich aufgewertet wird.	8 €	4
5 in 1 Solitaire	Digital Leisure	–	Und noch eine solide Umsetzung des Windows-Zeitvertreibs – für schmale Geldbeutel.	2 €	5
Ball Fighter	Teyon	–	Kurzweilige Variante der "Magical Drop"-Knobelidee – grafisch nicht sehr ansprechend, aber unterhaltsam.	5 €	7
Crazy Golf	dtp	–	Der Name ist irreführend, denn hier schubst Ihr Murmeln durch schräge und spaßige Hindernislevels.	5 €	6
Extreme Hangman	Gamelion	–	Simples Wörterraten, das von launigen Strichmännchen-Animationen lebt.	2 €	4
Face Pilot	Nintendo	–	Gewitztes Arcade-Drachenfliegen, bei dem Ihr durch Schwenken des DSi lenkt.	5 €	7
Haarstudio: Styling für Unterwegs	505 Games	–	Frisuren probieren mittels Touchscreen und DSi-Kamera, danach wird geschnippelt – mager.	5 €	4
Hello Flowerz	Virtual Toys	–	Nette, aber oberflächliche Gärtner-Minisimulation – für alle, denen "Gardening Mama" zu komplex ist.	5 €	5
Kampf der Giganten: Monsterinsekten	Ubisoft	DS	Beim Endlosrecycling der Urzeitvieh-Duelle sind nun die sechsbeinigen Exemplare dran.	8 €	6
Lover oder Loser	Gameloft	–	Simples Multiple-Choice-Dating-Abenteuer, das beinahe so flach ausfällt wie ähnliche MTV-Shows.	5 €	3
Maestro! Green Grove	Neko Ent.	DS	Häppchenfassung des launigen Musik-Geschicklichkeitsspiels "Maestro! Jump in Music" (siehe M! 02/10).	5 €	8
Pocket Pack Strategiespiele	Mere Mortals	–	Solide Sammlung von fünf Brettspielen wie Dame, Mühle oder Reversi, die sich im Gesamtset lohnen.	5 €	5
Prehistorik Man	Interplay	GBA	Technisch kräftig verbockte Umsetzung des leidlich interessanten GBA-Jump'n'Runs.	8 €	3
Puffins: Let's Fish!	Other Ocean	–	Uninspirierter, aber hübsch anzusehender und kurzzeitig unterhaltsamer "Pac-Man"-Verschnitt.	5 €	5
Real Crimes: Jack the Ripper	Virt. Playground	–	Gelungenes Wimmelbild-Spiel mit interessantem Szenario und Minispiel-Einlagen.	8 €	7
Soul of Darkness	Gameloft	–	Dreister "Castlevania"-Klon mit geradlinigen Levels, der mit toller Grafik und Sound protzt (Test auf Seite 78).	5 €	8
SteamWorld: Tower Defense	Image & Form	–	Hübsch anzusehende Tower-Defense-Taktik, die es in puncto Schwierigkeit übertreibt.	5 €	5
Sudoku & Kakuro: Welt Edition	Sanuk	–	Wer immer noch nicht genug von den Zahlenrätseln hat, erhält hier immerhin einen Doppelpack.	2 €	5

Neuerscheinungen vom 12.6. bis zum 16.7.

SCHNÄPPCHENWOCHEN
Alles 1 Euro!



Spielspaß für 1 Euro? Geht nicht? Geht doch! Und wir haben den Beweis: Auf dieser Doppelseite findet Ihr 20 Games, die unter der 100-Cent-Grenze bleiben. Mit epischen Multimillionen-Projekten à la "Grand Theft Auto IV" können sie natürlich nicht mithalten, sie verstehen sich vielmehr als launiger Zwischendurch-Happen.

ACHTUNG!
Sparfüchse finden diese Kleiner-1-Euro-Spiele ausschließlich auf Xbox 360 (Indie Games) und iPhone/iPod touch – bei den anderen Plattformen müsst Ihr tiefer in die Tasche greifen. *us*

UNSER M!ETZGER EMPFIEHLT: XBOX-HÄPPCHEN

JOHNNY PLATFORM'S BISCUIT ROMP



Vom skurrilen DS-Hobbyprojekt zum Xbox-360-Download: Hüpft als koffeinsüchtiges Strichmännchen durch bildschirmgroße Levels zum Ziel – das einfache Konzept und die liebevoll pixelige Optik strotzen nur so vor Retro-Charme.

MOTORHEAT



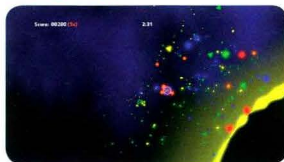
Man nehme den Atari-VCS-Klassiker "Enduro" und verpasse ihm einen zeitgemäßen Anstrich – heraus kommt "MotorHEAT". Auf einer Endlos-Autobahn weicht Ihr dem langsameren Verkehr aus. Das ist simpel, effektiv, dank gut gemachter Beleuchtungswechsel schick anzusehen und durch die Echtzeit-Rangliste ideal für Rekordjäger.

DARK



Sehr kurze, aber durch klugen Einsatz von viel Dunkelheit und farbigen Lichtquellen stilvolle Mischung aus Hüpf- und Rätselspiel. Führt eine schwarze Raute durch abstrakte Levels, in denen der Weg erst durch das Lösen von Knobelelementen freigeräumt wird.

TUNESCAPE



Wählt eigene Musikstücke aus, um von einer Planetenoberfläche aufsteigende Symbole zu generieren, die Ihr danach aufsammelt. So unkompliziert das Konzept sich auch anhört, es macht Spaß und lebt von der effektiven Einbindung der Songs.

ALONG CAME A SPIDER



Als Arachnid auf Fliegensuche krabbelt Ihr durch Levels, die aus stets leicht in Bewegung befindlichen Spinnenfäden zusammengesetzt sind. Waghalsige Hüpf- und Kletterpassagen wirken auf den ersten Blick unschaffbar, doch Ihr habt einen Trumpf: Euer achtbeiniger Held kann sich an fast allen Untergründen festhalten und übersteht deshalb auch knifflige Passagen schadlos.

NINJA GUARDIAN



Ein "Doodle Jump"-Nachfahre im frischen Gewand: Als Minikrieger hüpft Ihr Plattformen nach oben – dabei sorgen Feinde und Spezialfelder ebenso für Abwechslung wie der hübsche Fernost-Look der Umgebungen.

AVATAR NINJA!



Die "MotorHEAT"-Macher schlagen erneut zu: Malträtiert beim Dauersprint einen Knopf, um Tempo zu machen, mit anderen weicht Ihr Hindernissen aus – das ist Buttonhämmern mit etwas Hirn.

AUS UNSERER OBSTABTEILUNG: APPLE-STÜCKCHEN

AIRPORT MANIA: FIRST FLIGHT



Als Flughafen-Betreiber müsst Ihr Euch darum kümmern, dass der Betrieb reibungslos funktioniert: Teilt ankommenden Jumbos mit lustigen Glubschaugen Landebahnen zu, lasst Passagiere zusteigen und schickt sie wieder auf den Weg. Natürlich sollten dabei Staus vermieden werden, was bald eine Menge Management erfordert.

BABO CRASH HD



"Bejeweled"-Verschnitte gibt es viele – dieser baut das 'Schiebe drei Symbole zusammen'-Konzept geschickt mit ein paar Ideen aus und bindet sogar das Kippen von Hoch- in Querformat sinnvoll ein. Und iPad-optimiert ist er auch.

ANGRY BIRDS



Angriff der Cartoon-Vögel: Katapultiert grimmige Piepmatze in Richtung verschiedener Bauwerke – das Ziel ist es, diese durch Flattermann-Kollisionen zu demolieren. Allerlei Kniffe und zahlreiche Levels machen die mutwillige Zerstörungsorgie zum idealen Zeitvertreib, der noch dazu richtig gut aussieht.

DOODLE JUMP



Immer noch kultige App aus der Frühzeit: Lasst Euren Kritzelheini über Plattform-Trampolins nach oben hüpfen, ohne abzustürzen.

PIX'N LOVE RUSH



Pixel, die knuffige Katze aus dem Xbox-360-Indie-Game "Arkedo Series 03 – JUMP", kann's auch auf dem iPhone: Hier sammelt Ihr Symbole in kleinen, abwechslungsreichen Levels und schaltet durch Combos gewitzte Grafikfilter frei, die u.a. an den Ur-Game-Boy oder den Virtual Boy erinnern.

SHOOT 1UP



Old-School-Vertikal-Shooter, bei dem Ihr nicht die Wummen aufrüstet, sondern bis zu 30 Raumschiffe auf einmal in Eurer Flotte kontrolliert.

FISHING GIRL



Gestresst von Ballereien? Lust auf Entspannung? Dann werdet zum "Fishing Girl" und werft die Leine aus. Viel mehr macht Ihr hier tatsächlich nicht, verschiedene Köder und ein wenig Taktik beim Anlocken der größeren Fische sind immerhin dabei. Einfach mal ein paar Minuten chillen, das geht bei der simplen Anglerei prima.

THE IMPOSSIBLE GAME



Knackiger Reaktionstest aus der "Canabalt"-Schule: Lasst einen Würfel durch eine stachel- und fallengespickte Endloslandschaft hüpfen – ein ganz simples Konzept, aber knallhart und fordernd.

MINER DIG DEEP



Als wackerer Bergbaukumpel buddelt Ihr Gänge in die Erde und spürt Bodenschätze auf. Dabei müsst Ihr darauf achten, dass Eure Grubenlampe genügend Saft hat und die Stollen nicht instabil werden. "Miner Dig Deep" entwickelt ungeahnte Suchtwirkung, wenn man mit dem Minihelden immer weiter nach unten vordringt – denn bestimmt liegt dort ein noch wertvollerer Metallklumpen...

APPLE JACK



Als apfelköpfiger Held marschiert Ihr durch 100 Levels mit Hüpfeinlagen und jeder Menge Feinde. Letztere werdet Ihr los, indem Ihr sie aufhebt und gegen einen gleichartigen Bösewicht werft. Was sich anfangs wie ein schlichtes Jump'n'Run anfühlt, wird schnell zum knackigen Knobler, denn ohne kluges Kombinieren Eurer Aktionen geht später nichts mehr.

RADIANGAMES JOYJOY



"JoyJoy" ist ein Twinstick-Shooter mit eigenem Kniff – nicht so sehr spielerisch, doch die fröhliche Pastell-Optik hebt die rundum gelungene Ballerei prima von der meist düsteren Konkurrenz ab.

SOUL



Führt die Seele eines gerade Verstorbenen durch Bildschirme und Labyrinthe voller Gefahren in den Himmel. Das kurze, aber stilvolle Vergnügen trumpft mit feiner Inszenierung auf, die an "Braid" erinnert.

YOUR DOODLES ARE BUGGED



"Lemmings" lässt grüßen. Zeichnet mit einem Malstift Pfade und Brücken ein, um einem Haufen Käfer den Weg zum Ziel zu ebnen. Das Spielprinzip ist prima umgesetzt und besitzt durch die launige Skizzenoptik eine Extraportion Charme.

IMPORT

Très chique, diese Automaten

ARCADE • Der französische Luxushersteller Pinel & Pinel (www.pinelet pinel.com), Spezialist für edle Schrankbauten, hat einen besonderen Arcade-Automaten entworfen: Für stolze 13.500 Euro stellt Ihr Euch eines dieser mondänen Spielzeuge ins Wohnzimmer. Die Farbvarianten reichen von herrlich altmodischem Grün bis hin zu nüchternem Weiß mit blauen Rennstreifen – letztere Kombination hat uns spontan an einen Ford GT-40 erinnert. Im Inneren der Kiste schlummern 60 vorinstallierte Klassiker wie "1942", "Pac-Man" oder "Space Invaders", die Ihr auf einem 1080p-LCD-Schirm bewundert; sogar an High-End-Boxen und einen iPod-Anschluss hat Pinel & Pinel gedacht.



Schleimiges Gesöff?

MERCHANDISE • Nach diversen "Final Fantasy"-Drinks wirft Getränkehersteller Suntory ein "Dragon Quest"-Gebräu unters Volk – den 'Slime Drink'. Beide Geschmacksvarianten 'Hoimi Cider' (blau) und 'Mera Tropical' (orange) kommen ohne Kohlensäure aus und bieten 160 Milliliter Spaß aus der Flasche. Mit dem Code auf der Rückseite schaltet Ihr zudem Items im japanischen Wii-Spiel "Dragon Quest Monsters: Battle Victory Road" frei – toll!



Wolf & Wölfchen zum Schmusen und Genießen

MERCHANDISE • Bereits am 30. September erscheint "Okamiden: Chisaki Taiyou", der DS-Nachfolger des traumhaften Pinselabenteuers "Okami", in Japan . In der feinen Collector's Edition stecken der Soundtrack zum Spiel, eine DVD, ein illustriertes Storybuch, ein kleiner Plüschwolf als Schlüsselanhänger sowie die süßesten Ohrstöpsel, die wir je gesehen haben (siehe Abbildung); Preis: 8.000 Yen, also etwa 70 Euro – Onlinehändler wie NCSX verlangen gar das Doppelte.

Die Box ist nur ein Teil der "Okami"-Merchandise-Offensive – unter www.e-capcom.com/o-kamiden_project/ findet Ihr ein Sammelsurium wölfischer Kleinode. Wie wäre es z.B. mit einem fast 50 cm großen Plüschtier für 40 Euro (oberes Bild) oder edlen Teetassen für 20 Euro, die bei heißem Inhalt das Motiv wechseln (untere Abbildung)?



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
BlazBlue Continuum Shift	Arc System	PS3/360	40 €	USA	im Handel
Dawn of Heroes	Wicked Studios	DS	30 €	USA	17. August
DeathSmiles	Cave	360	60 €	USA	im Handel
Fate/Extra	Marvelous	PSP	55 €	Japan	im Handel
Kage no Tou	Hudson	Wii	50 €	Japan	im Handel
Neo Geo Heroes Ult. Shooting	SNK Playmore	PSP	45 €	Japan	im Handel
Ninety-Nine Nights II	Konami	360	60 €	Japan	im Handel
Project Cerberus	Milestone	PSP	45 €	Japan	26. August
Twinkle Queen	Milestone	Wii	55 €	Japan	26. August
Ys Seven	XSEED	PSP	35 €	USA	27. August

Weiß, schlank – und Japan-exklusiv

HARDWARE • Wenn Ihr diese M! in Händen haltet (zugegeben – das ist in diesem Fall ein schwacher Trost), können sich japanische Zocker bereits ein schönes neues PlayStation-3-Modell unter die Glotze stellen: Sie haben die Wahl zwischen einer Variante mit 160 GB Festplattenspeicher für umgerechnet ca. 270 Euro und einer mächtigen 320-GB-Fassung für 360 Euro. Die PS3 Slim mit 160 GB trägt neben dem klassischen Gewand aus dem üblichen 'Charcoal Black' erstmalig elegantes 'Classic White' – natürlich gibt es farblich dazu passend auch DualShock-3-Controller und Vertikal-Ständer im weißen Design. Ob und – wenn ja – wann die neuen Modelle von Sonys Alleskönner in den Westen kommen, ist noch nicht bekannt.



IMPORT-TICKER »

+++ Beat'em-Up-Meilensteine? In der '10 Important Imports'-Liste findet Ihr die Prügelspiele "Project Cerberus" und "Twinkle Queen" des japanischen Entwicklers Milestone – bekannt geworden durch seine umstrittenen Shoot'em-Ups "Chaos Field", "Radilgy" und "Karous". Ende August veröffentlicht Milestone nun zwei Beat'em-Ups am selben Tag; eines für Wii, eines für PSP – wir sind gespannt, was die taugen. +++ Ein Rennspiel ist's! Wusstet Ihr, dass "Blur" in Japan "Blur Racerz" heißt? Jetzt wisst Ihr es! Scheinbar war nur "Blur" zu kryptisch. +++

River City Soccer Hooligans

DS Sportspiel 



DS Ob Ihr einen Superschuss auslöst, hängt von Euren Attributen und dem Timing ab – klappt es, belohnen Euch lustige Animationen, z.B. schicken die Spanier einen tobenden Stier los (links, klein). Rechts haben Tornados und Gewitter die Kicker flachgelegt.



DS Witzig: Als wir einem Spieler eine Schmuddel-DVD geben, geniert er sich (oben). Unten seht Ihr alle Teams – die Mexikaner tragen Lucha-Libre-Masken.

Ich liebe Action-Fußballspiele – und das habe ich der NES-Treterei "Nintendo World Cup" zu verdanken. Mehr zur Seriengeschichte findet Ihr im Info-Kasten, jetzt zählt erst einmal die DS-Neuauflage "River City Soccer Hooligans" von den "BlazBlue"-Machern Arc System.

Die fängt richtig gut an: Der grobe Look ist charmant, Retro-Anspielungen allerorts sorgen für Schmunzler. Ein komfortables Tutorial erklärt Euch Flugkopfbälle, Dribblings & Co., dann tretet Ihr mit der Nekketsu-Schulmannschaft gegen eine illustre Riege von zwölf Nationalteams an, darunter Exoten wie Mongolei oder Thailand. Wie im NES-Original stellt Ihr ein, ob Eure Mitspieler schießen und foulen oder lieber passen und manndecken sollen, zusätzlich editiert Ihr die Positionen. Auf dem Platz jedoch entpuppt sich der Rüpel-Kick als verkompliziertes, lahmes Gehampel. Eure Mitspieler verweigern (im Gegensatz zum 8-Bit-Hit) oftmals das Pass-Spiel, die Einstellung von Schusshöhe und -richtung ist umständlich, Superschüsse und Hecht-Kopfbälle gelingen zu selten, die Wettereffekte stören. Beim Elferschießen schließlich stellt die KI ihre ganze Blödheit zur Schau. *ms*

WER IST DIESER KUNIO-KUN?

Die Spielfigur Kunio-Kun wurde 1986 von Technos ("Double Dragon") erfunden, seitdem genießt sie Kultstatus in Japan. Kunio trat in beinahe 40 Spielen auf, seine besten Tage hatte er während der 8- und 16-Bit-Ära. Aus dieser Zeit stammen auch die wenigen Kunio-Titel, die den Sprung über den großen Teich schafften – so z.B. die Straßenklopper "Renegade" und "River City Ransom" oder die Funsportler "Super Dodge Ball" sowie "Nintendo World Cup" (rechts). Letzteres behandelte im Original den Wettkampf japanischer High Schools um die Landesmeisterschaft, wurde für den Westen aber auf WM getrimmt. Wir lieben die Foul- und Superschuss-lastige Bolzerei heute noch, deswegen hatten wir uns so auf die Neuinterpretation "River City Soccer Hooligans" gefreut – Pustekuchen!



Entwickler **Arc System Works, Japan**
Hersteller **Aksys Games**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: englisch**

- » nervige Wettereffekte wie Blitz und Tornado
- » bolzt auf Rasen, Sand und Dreck
- » Elferschießen für mehrere Spieler spaßig
- » merkwürdige Torhüter-Leistungen – mal sind sie bärenstark, mal Fliegenfänger

SPIELSPASS 51

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Witz, Charme und viel Retro-Liebe helfen nicht: Der Rüpelbolzerei mangelt es an Tempo, Spielfluss und schönen Toren.

Witch's Wish

DS Action-Adventure 

Vicky wäre zu gerne eine Hexe. Doch das ist schwerer als gedacht: Nur wer genügend Geld auf der hohen Kante hat, kann sich die teure Magieschule leisten. Doch als sich Vickys Wege mit der mysteriösen Tanya kreuzen, findet sie heraus, dass schon ihre Großmutter eine Hexe war, erhält eine magische Tafel und macht sich im Alleingang ans Erlernen der arkanen Künste.

Auch wenn das zuckersüße "Witch's Wish" auf den ersten Blick wie ein RPG aussieht, ist es eine Mischung aus Visual Novel, Adventure und Geschicklichkeitsspiel. Ihr folgt Vickys Geschichte, forscht, redet mit Passanten und verbessert die Welt mit Hilfe Eurer magischen Kräfte.

Zaubersprüche löst Ihr aus, indem Ihr die entsprechenden Symbole auf den Touchscreen zeichnet. Macht Ihr dabei einen Fehler, versucht Ihr es einfach noch einmal. "Witch's Wish" ist knuffig, simpel und eindeutig auf jüngere Spieler zugeschnitten – die haben auch den größten Spaß mit Vicky's Abenteuer. *tn*



DS Die Echzeit-Polygonfiguren von Vicky & Co. setzen auf den Niedlich-Faktor.



DS Per Stylus zeichnet Ihr magische Formeln auf den Touchscreen – zum Glück dürft Ihr Euch die Vorlagen einblenden.

Entwickler **Tryfirst / Tamsoft, Japan**
Hersteller **Natsume**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- » wirkt Magie per Touchscreen
- » nicht vorhandene Schwierigkeit, daher für jüngere Spieler gedacht

SPIELSPASS 60

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Nichts für Hardcore-Zocker, doch der Nachwuchs und Fans von zuckersüßen Niedlichkeiten haben Spaß mit Vickys Visual Novel.

Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable

PSP Rollenspiel



PSP Im Kampf kontrolliert Ihr nun Eure ganze Party direkt. Im Vordergrund seht Ihr die neue Heldin – erstmals dürft Ihr auch ein Mädel spielen.



PSP Nehmt Yukaris Angebot an – nur wer sich auf seine Freunde verlassen kann, kommt in der Welt von "Persona 3 Portable" voran.

Mit "Persona 3" schuf Atlus einen faszinierenden Mix aus japanischem High-School-Leben und Dämonenjagd zur Mitternachtsstunde, "Persona 3: FES" war ein erweiterter Director's Cut des Ausnahme-RPGs. Auf der PSP schlüpft Ihr in die Rolle eines neuen Schülers oder erstmals auch einer Schülerin: Ihr müsst nicht nur das Schuljahr erfolgreich abschließen, sondern nebenbei gemeinsam mit ein paar Kameraden das Ende der Welt verhindern. In jeder Nacht erscheint Punkt 24 Uhr der riesige Tartarus-Turm, den Ihr zu diesem Zweck penibel erforscht.

Als wäre das nicht genug, gilt es noch, die Tücken des Alltags zu meistern: Nur wer ordentlich soziale Kontakte pflegt, ist in der Lage, seine Persona (Manifestationen seiner inneren Kraft) erfolgreich zu entwickeln und zu kombinieren. Lernen, Freundschaften pflegen, eine Beziehung anfangen, Nebenjobs annehmen... es gibt viel zu tun.

Die PSP-Version orientiert sich am ersten PS2-Spiel, erweitert es aber an vielen Stellen und lässt Euch auch als Mädchen spielen. Das ist nicht nur eine kosmetische Änderung, das Verhältnis zu Euren Mitschülern ändert sich durch die Geschlechterwahl. In den Kämpfen habt Ihr nun die volle Kontrolle über Eure Mitstreiter und müsst Euch nicht mehr auf deren KI verlassen. Die Anime-Sequenzen und das freie Bewegen durch die Schule wurden dafür gestrichen, Ihr wählt Eure Aktivitäten jetzt per Menü aus.

Die leichten Kürzungen sind schade, trotzdem bleibt "Persona 3" ein großartiges Spiel: Die neue Figur und die volle Kampf-Kontrolle werten diese Fassung noch einmal auf. Wer "Persona 3" immer noch nicht gespielt hat, sollte spätestens jetzt zugreifen. *tn*

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Spache: englisch, Text: englisch**

- spielt als Männlein oder Weiblein
- volle Party-Kontrolle im Kampf
- installiert Daten für kürzere Ladezeiten

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » Auch im Handheld-Format ist der Mix aus Alltags-Simulation und Okkult-RPG so faszinierend wie vor drei Jahren.

Disgaea Infinite

PSP Adventure

Ein Bösewicht hat einen Mordversuch auf Prinz Laharl unternommen. Dem ist zwar nichts passiert, sauer ist er aber trotzdem. Nachdem Etna und Flonne als Täter ausscheiden, fällt der Verdacht auf die Prinnies, denen prompt das Gehalt gekürzt wird. Um das zu verhindern, schlüpft Ihr in die Rolle eines solchen, der mit einer magischen Uhr durch die Zeit reist und in der Vergangenheit von anderen Besitz ergreift. Könnt Ihr den Mordversuch oder zumindest die grausame Gehaltskürzung verhindern?

Auch wenn "Disgaea" auf der Packung steht: Die typischen Taktikschlachten sucht Ihr vergebens. Den Großteil des Spiels folgt Ihr den witzigen Dialogen und versucht, das Rätsel um den Attentäter zu lösen. Dabei sorgen die häufigen Zeitreisen manchmal für Verwirrung, aber dank des überschaubaren Umfangs kommt Ihr dennoch gut durch. Da "Disgaea Infinite" eine Visual Novel und kein 'richtiges' Adventure ist, sind Rätsel dünn gesät, mitdenken müsst Ihr aber trotzdem.

Musik und Sprachausgabe sorgen für den typischen "Disgaea"-Charme: Die Porträts der Protagonisten stehen nicht einfach still, sondern überraschen immer wieder mit hübschen Animationen. Das Spiel ist nicht allzu umfangreich, nach zwei bis drei Stunden habt Ihr das Geheimnis gelöst. Wer alle Story-Elemente sehen will, braucht sechs Stunden, dafür fällt der Preis mit 20 US-Dollar niedrig aus. Wer "Disgaea" wegen seiner Figuren und des Humors mag, liegt hier richtig – chronische Text-Überspringer lassen die Finger davon. *tn*



PSP Für spontane Gewaltanwendung schaltet "Disgaea Infinite" in die klassische Sicht der Strategie-Vorläufer um.



PSP Die humorigen Dialoge sind mit launigen Bitmap-Szenen inszeniert.

Entwickler **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller **Nippon Ichi**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- spaßige Zeitreise-Story
- recht geringer Umfang
- klassischer "Disgaea"-Humor

SPIELSPASS 72

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Kurz, witzig und charmant: Auf die komplexen Taktik-Kämpfe wird verzichtet, dafür amüsiert die Zeitreise-Story.

MANIAC.DE

Neues aus dem Internetz

Hier funkt das Mausrufezeichen

Jeden Freitag neu - der M! Cast



Der beste Wochenrückblick seit es 7 Tage, 7 Köpfe nicht mehr gibt - die Zwei-Mann-Rasselbande Ulrich und Tobias labert, lästert und lamentiert ohne Punkt und Komma, aber mit den unvermeidlichen Stargästen aus der M!-Promi-Liga. Unglaublich erfolgreich, und wir wissen nicht, warum. **www.maniac.de/mcast** oder bei iTunes nach "M! Cast" suchen

Top 0101

Die beliebtesten Beiträge auf MANIAC.de im letzten Monat

0001 www.maniac.de/e3
Alle Facts und Videos der E3 in der Zusammenfassung

0010 www.maniac.de/zu-wenig-zeit
Internet-Autor Daniel über das alte Problem: viele Spiele, wenig Zeit

0011 www.maniac.de/activision-will-geld
Wer online spielt, soll an Activision zahlen

0100 www.maniac.de/alan-wake-cast
Der 100% Alan Wake-Podcast

0101 www.maniac.de/trauma-team
Notfall oder Glücksfall? Trauma Team für Wii im M!-Test

Hinter den Kulissen

Wie entsteht MANIAC.de? Folge 1



Lockere Zweizeiler, schleppende Updates, schiefe Grafiken - man könnte meinen, die Arbeit an MANIAC.de ist gar keine... aber die Wahrheit sieht anders aus, wie obiges Foto fast schon mitleidserregend dokumentiert. Welche Sekräterin soll Matthias nur einstellen? Aber nicht nur haarige Personalentscheidungen erschweren den Arbeitsalltag, die Autoren müssen sich auch mit dem schlechtesten Content Management System der Welt* und veralteter Technik herumschlagen. Nur der Chefredakteur hat schon den neuen Nintendo DS Browser. Aber was soll man auch erwarten bei einer Chefetage, die denkt, das Internet wäre nur erfunden worden um das Konfigurieren von Autos zu vereinfachen...

*laut einer Umfrage unter Meringer Videospielredakteuren

Last Resort

Versteckte Features auf MANIAC.de

Wir haben einen **RSS Feed**! Unser Dank gilt den drei Usern, die ihn entdeckt und uns geschrieben haben!
www.maniac.de/feed
Ihr habt auch etwas entdeckt? Schreibt uns unter **feedback@maniac.de**

Wo sind die Splitscreens?

Ich bin leidenschaftlicher Splitscreen-Zocker und in meinem Freundeskreis finden regelmäßig Game-Sessions statt. Vor einem Bildschirm macht es einfach mehr Spaß, Mitspielern in letzter Sekunde den Sieg zu stehlen und ihnen anschließend hämisch ins Gesicht zu lachen. Da ich zwei Xbox 360 und TVs sowie das entsprechende Zubehör besitze, können wir auch über System Link zocken. Leider muss ich nun feststellen, dass außer "Halo 3" kaum ein Spiel System Link mit Splitscreen unterstützt, selbst wenn es einen Vierspieler-Splitscreen-Modus gibt. Ich denke da an "Modern Warfare 2", "Blur", und "FIFA", die sich perfekt eignen würden.

Zudem besteht das Problem, dass auf der Verpackung zwar System Link angegeben wird, dabei jedoch nie ersichtlich ist, ob ein, zwei oder vier Spieler pro Konsole zocken können. Ich habe für "Blur" bei meinem Händler nachgefragt. Dieser wiederum musste beim Hersteller nachfragen und auch dieser konnte nicht sofort eine Antwort liefern, sondern musste es erst abklären.

Weshalb wird Splitscreen für vier Spieler im System Link kaum unterstützt? Es kann doch nicht so schwierig sein, dies auch über System Link zu ermöglichen.

Björn Sturm

Der Stellenwert des geteilten Bildes ist in der heutigen Zeit umstritten. Zwar waren TV-Geräte im Schnitt noch nie so groß wie heute, doch haben sie die unschöne Eigenschaft, gleich nach dem Auspacken zu schrumpfen. Deshalb sträuben sich viele Spieler, auf den "unerträglich kleinen" Bildausschnitten zu spielen – ein Unding, wenn wir uns an unzählige kurzweilige N64-Stunden mit Rare-Shootern auf Miniglotzen erinnern.

Auf der anderen Seite stehen die Entwickler, denen man einen ausgeprägten Wunsch nach Umsatz attestieren könnte: System Link und Online-Modi erfordern, dass jeder Teilnehmer nicht nur einen eigenen Fernseher sowie eine Konsole besitzt, man muss auch das Spiel mehrfach erwerben.

Dass für die Konsole zudem mehr Rechenarbeit anfällt, hält einige Hersteller ebenfalls davon ab, dieses Feature einzubauen – schade eigentlich, denn Du hast Recht: Gemeinsam spielen macht unglaublich viel Spaß wenn der Widersacher in Sicht- und Reichweite hockt.

Entscheidet die Länge?

In Foren ist es zwar auch gang und gäbe, aber bitte kritisiert Spiele nicht dafür, dass sie "zu kurz" seien. Viele Eurer Leser sind doch schon mit Anfang bis Mitte 30 auf dem direkten Weg ins Greisenalter und im Gegensatz zur Schul- und Studienzeit bleibt dann natürlich weniger Zeit zum Zocken. Ich für meinen Teil bin froh, wenn ein Spiel einen überschaubaren Umfang hat. Von hohen Stundenzahlen werde ich mittlerweile eher abgeschreckt als angelockt. Auch das Argument "Preis-/Leistungsverhältnis" gilt nur solange, wie der Titel im Vollpreissegment ansässig ist. Es ist also nur ein Kriterium auf Zeit. Klar kann man es anmerken, wenn Spiele recht schnell durchzuspielen sind, aber zu Abwertungen sollte das wirklich nicht führen.

Wo wir gerade über lange Spiele reden, eine Frage zum Abschluss: Wie beurteilt Ihr die Chancen, dass "Metal Gear Solid: Peace Walker" seinen Weg auf die PS3 mittels PSN-Download finden wird? Ich würde das Ding – nicht zuletzt aufgrund des Umfangs – doch viel lieber am TV/Beamer anstatt auf der PSP spielen. Irgendwann wurde im Vorfeld ja derartiges gemunkelt.

Fabian Schwarz

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Auch wir diskutieren regelmäßig über die Wichtigkeit von Umfang und Preis-/Leistungsverhältnis – die Meinungen gehen dabei auseinander. Selbstverständlich hat es Vorteile, wenn man als Berufstätiger Spiele überschaubaren Umfangs daddelt, um auch in den Genuss des Endes zu kommen. Doch kann damit nicht der Umkehrschluss einhergehen, dass lange Spiele schlechter seien. Bei vergleichbarer Qualität bietet ein längeres Spiel immerhin mehr – im Sinne der Spieldauer – Unterhaltung als ein kurzes.

Zudem können wir natürlich kein Preis-/Leistungsverhältnis bewerten, da die Kosten eines Spiels mit der Bezugsquelle variieren. Deshalb weisen wir auch in Zukunft darauf hin, wenn Spiele arg knapp geraten sind.

Was "Metal Gear Solid: Peace Walker" betrifft, so ist eine Umset-

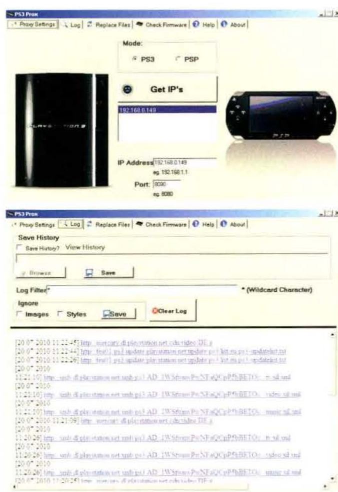
Frag Dr. M!



Ich habe gehört, es gibt eine Möglichkeit, Spiele-Updates und Downloads aus dem PSN-Store zu kontrollieren und zu manipulieren. So soll es möglich sein, für den Einsatz von Glitches Spiele downzugraden (also Updates wieder zu entfernen), ohne zweiten PSN-Account Demos aus dem amerikanischen PSN-Store zu laden und bei einem HDD-Wechsel die PSN-Downloads direkt von der PC-Festplatte zu installieren – das spart jede Menge Zeit! Könnt Ihr mir erklären, wie das funktionieren soll?

Jörn Scheicher

Das klappt tatsächlich alles mit dem Win-Werkzeug "PS3 Prox": Nach der Installation ermittelt man die IP-Adresse des PCs (siehe Bild rechts) und leitet die PS3-Netzwerkkommunikation über diesen Proxy-Server (Funktion 'Proxy-Server verwenden' in den Internet-Verbindungseinstellungen der PS3). Dann lassen sich im Log der PC-Software (Bild rechts-unten) alle verwendeten Download-Links entnehmen – mit diesen kann man Spiele-Updates und PSN-Downloads auf der PC-Festplatte sichern. Mit der Funktion "Replace File" lassen sich PSN-Links dann auf andere Links oder Dateien der PC-Festplatte umleiten. So kann man sie nach einem HDD-Wechsel schneller installieren sowie ältere Updates sichern und neu installieren. Es ist auch möglich, Links zu PSN-Stores in Übersee einzusetzen: Diese werden von PS3-Fans im Internet getauscht.



INTERNET-ADRESSEN » www.ps3za.co.za/forum/showthread.php?t=28383

zung zum PSN-Download denkbar, aber unwahrscheinlich. Für Konami und Sony ist die "Metal Gear Solid"-Reihe seit jeher ein wichtiges Exklusivthema, "Peace Walker" als enorm aufwändiges Projekt wird zudem als Systemseller für das Handheld gehandelt. Weshalb sollte Sony auf den Verkauf der PSP verzichten?

Wer auf großem Bildschirm spielen möchte und eine PSP-3000 besitzt, stöpselt sie per Videokabel an TV und Anlage – angesichts der Grafik- und Klangpracht von "Peace Walker" ist das ohnehin Pflicht!

Lars 1: Kritik am Heftcover

› Ich lese Euer Magazin schon seit der ersten Stunde. Seit Anfang des Jahres missfällt mir jedoch etwas, das ich seit Eurem Redesign Ende 2008 eigentlich sehr gelungen fand: das Cover! Bis zur Ausgabe 01/10 hattet Ihr jeweils ein einziges Artwork zu einem aktuellen Spielehighlight als Titelmotiv, doch seit Januar prangt fast jeden Monat eine Collage aus nicht zueinander passenden Bildern, verschiedenen Typos in unterschiedlichen Größen und Farben auf der Frontseite wie aktuell auf Ausgabe 08/10.

In meinen Augen ist das ein großer Rückschritt. Hat es einen bestimmten Grund, warum Ihr von schönen Einzelmotiven auf diese Collagenlösung umgestiegen seid? Auf mich wirken die Cover der letzten Monate eher billig und unübersichtlich – nach dem Motto "Wie quetschen wir möglichst viel Inhalt auf möglichst wenig Raum – egal wie's am Ende aussieht". Dabei finde ich das generelle Layout seit der Neustrukturierung des Heftes gelungen. Die neue Covergestaltung geht dagegen wieder in Richtung Kinderzeitung. Wenn Ihr mir nun zu einem Abo mit Sammelcover ratet, muss ich leider passen – die Post knickt hier generell alles, was größer ist als DIN A5, um es dann in meinen Briefkasten zu stopfen. Statt eines verknickten Sammelcovers hätte ich also gerne wieder ein normales Cover am Kiosk. Wie stehen meine Chancen? Ansonsten bitte weiter so!

Lars Keller

Die Covergestaltung ist von vielen Faktoren abhängig: Welche Themen wollen wir vermitteln? Welche Artworks haben wir zur Gestaltung verfügbar? Daraus entsteht letztlich ein Kompromiss, der am Kiosk Aufmerksamkeit erregen muss und Anreize zum Kauf gibt. Das Abo-Cover braucht dagegen nur schön zu sein.

Lars 2: Demon's Souls

› Ich finde, dass "Demon's Souls" in Eurem Test ein wenig zu schlecht wegkommt! Ich werde den Eindruck nicht los, dass die Wertung aufgrund der hohen Schwierigkeit mit 82% "nur" gut ausfällt, während hingegen z.B. ein vergleichsweise anspruchsloses "Wii Fit" damals 85% bekommen hat.

Sicherlich soll man nicht Äpfel mit Birnen vergleichen, aber ich verstehe nicht, wie die fantastische Atmosphäre, die taktische Herausforderung und die Triumphgefühle nach dem Sieg über einen der Bosse bei Euch nicht stärker eingeschlagen haben. Auch ich hatte anfangs Probleme, denn meine Frustgrenze ist im Allgemeinen schnell erreicht. Aber es hat mich nicht losgelassen und schließlich habe ich es in einem Lauf durchgespielt. Im Nachhinein war es für mich die intensivste Spielerfahrung der letzten Jahre. Fast so wie zu alten Heimcomputerzeiten, als man auch nicht überall speichern konnte und mit schweißnassen Fingern ein Spiel von Anfang bis Ende durchspielen musste.

"Demon's Souls" ist in meinen Augen eine Offenbarung für Core Gamer – viele der sogenannten "Hardcoregames" spielen sich heutzutage doch fast von allein – durch Hilfestellungen, häufige Rücksetzpunkte oder Zielautomatik. Vielleicht wäre "Demon's Souls" der optimale Kandidat für eine weitere Extended-Diskussion...?

Lars Keller

Vielleicht wäre "Demon's Souls" ein geeigneter Kandidat. Fraglich ist nur, ob sich in der Redaktion genügend Spieler finden, die die nötige Leidensfähigkeit mitbringen...

Verwirrung um Codes

› Ich bin neuer Abonnent Eurer Zeitschrift. Der E3-Bericht hat mir sehr gut gefallen und den Leserbrief von Kay Obenaus fand ich interessant: Ich verstehe, dass Electronic Arts den Verkauf eigener Produkte auf dem Gebrauchtmarkt einschränken will. Aber ich steige da nicht ganz durch, denn auf der Rückseite der Spielepackung von "Battlefield: Bad Company 2" steht, dass die Online-Funktion nur bis Mai 2011 gültig sei.

Weiter unten steht, man soll Waffen und Fahrzeuge mit einem Code freischalten? Ist das der Code, der wegfällt, wenn man das Spiel irgendwo gebraucht kauft? Verstehe ich es richtig, dass man ihn dann für 10 Euro downloaden müsste? Weil ich nicht online bin, wäre ich somit auf ein neues, originalverpacktes Spiel angewiesen.

Das hieße für mich gleichzeitig, dass ich noch genauer auf Tests in diversen Zeitschriften achte, ehe ich mir ein Spiel zulege. Denn wenn Electronic Arts schon einen Reibach machen will, dann will ich auch ein perfektes Spiel haben, ohne irgendwelche Mankos.

Stefan Thomsen

Was auf der Verpackung von "Battlefield: Bad Company 2" steht, hat mit Electronic Arts' 10-Euro-Plan nichts zu tun, denn bislang gilt dieser nur für Spiele des EA-Sports-Labels. In Deinem Fall betrifft der Code die Inhalte der Limited Edition des Spiels. Dadurch erhältst Du früher Zugang zu sechs freischaltbaren Upgrades für Fahrzeuge sowie zwei Waffen des Download-Shooters "Battlefield 1943". Diese Upgrades kannst Du allerdings auch selbst erspielen – ohne Zusatzkosten.

3DS ist ein Schnellschuss!

› Ich halte das Konzept des neuen 3DS für unausgereift. Natürlich ist man zunächst euphorisiert über die 3D-Funktionalität und die gesteigerte Hardware-Power. Allerdings scheint Nintendo das erfolgreiche Doppelscreen-Konzept dem aktuellen 3D-Hype zu opfern.

Spiele wie "Sonic Rush", bei denen beide Bildschirme zur Darstellung genutzt werden, sind damit nicht mehr möglich. Das gilt auch für Titel wie "Anno 1701" oder "The Legend of Zelda", die auf eine Touchscreen-Steuerung setzen. Der kleinere 2D-Screen könnte endgültig zur Anzeigetafel von Statuswerten verkommen.

Auch Nintendos Argument, Fingerabdrücke würden den 3D-Effekt beeinflussen, ist abwegig. Zudem liegt den Handhelds nicht umsonst ein Stift bei. Vielmehr versuchen sie, die Unzulänglichkeiten der gewählten 3D-Technik zu vertuschen: Schaut der Spieler nicht frontal auf den Screen, verschwindet der 3D-Effekt und hässliche Doppelkonturen erscheinen – ein Manko, das mit dem Klapp-Design des Nintendo DS schlicht nicht zu vereinbaren ist.

Meine Schlussfolgerung: Der 3DS wurde als Singlescreen-Handheld konzipiert. Der zweite Bildschirm dient allein der Abwärtskompatibilität zum erfolgreichen Vorgänger. Meiner Ansicht nach hätte man hier konsequenterweise auf den zweiten Schirm verzichten sollen. Ein 3D-Display mit kombiniertem Touchscreen wäre jedenfalls schlüssiger.

Martin Breck

Wie ausgereift das Konzept des 3DS tatsächlich ist, werden wir untersuchen, sobald die ersten Geräte und Spiele verfügbar sind.

Freilich liegt dem Handheld ein Stylus bei, doch wir haben schon viele fettbeschmierte Touchscreens gesehen – es ist manchmal einfach zu mühsam, für schnelle Aktionen den Kritzelstift zu zücken. Wie sehr der 3D-Effekt jedoch darunter leiden würde, kommt auf einen Versuch an.

Hinsichtlich Deiner Kritik des erforderlichen Blickwinkels haben wir einen solchen bereits unternommen: Die Qualität der 3D-Darstellung ist anscheinend abhängig von der Programmierqualität, denn die Doppelkonturen bemerkten wir nur bei bestimmten 3DS-Demos. Wir wissen zwar nicht, welche schrägen Betrachtungswinkel Du beim DS-Spielen wählst, wir halten das Gerät jedenfalls mit beiden Händen mittig vor uns und sehen frontal aufs Display.

MEINUNG DES MONATS

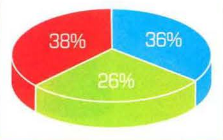
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Hattest Du schon mal einen "Red Ring of Death" bei Deiner Xbox 360-Konsole?

A Nein, bislang nicht!

B Ja, einmal.

C Ja, und mehr als einmal!



Kaum Kampf-Komfort

› In den meisten Genres gehört es mittlerweile zum guten Ton, dass der Spieler an der Hand genommen wird. Sprich, die Steuerung flutscht wie Butter, weshalb man sich darum keine Gedanken mehr machen muss und sich voll und ganz auf das Spielvergnügen konzentrieren kann.

Zockerbude des Monats

Frank Reutter aus dem schwäbischen Bad Boll liebt Importkonsolen und Spiele aller Art – mehr als 160 Bilder schickte uns der Retro-Fan. Fünf davon schaffen es in die aktuelle Zockerbude.

Frank ist Koch und Chef im eigenen Restaurant, was für das nötige Finanzpolster sorgen dürfte, mit dem er seine umfangreiche Sammlung aufbaute. Seit "Pong" sammelt der 41-Jährige Konsolen und Videospiele und um dem Klassiker die nötige Ehre zu erweisen, prangt an seiner Wand eine spielbare "Pong"-Uhr aus Holland.

Inmitten der Fülle an Spielen für alle denkbaren Exoten wie Segas 32X, Neo-Geo oder die FM-Towns-Marty-Konsole entdecken wir viele Kostbarkeiten: Neben dem ersten "Metal Slug" oder "Last Hope" für Neo-Geo befindet sich auch die rare SNES-Ballerei "Rendering Ranger" unter den Tausenden von Spielen und Platinen – schließlich zählen japanische 2D-Ballerspiele seit jeher zu Franks größten Freuden.

Neben Games und Konsolen ziert ein Flipper Franks Zockerbude: "Bad Girls" heißt der und fügt sich hervorragend in die Armada barbusiger Merchandise-Figuren ein, die sich von seiner Zockerbude mittlerweile auf das Badezimmer ausgebreitet haben – solange sich die Ehefrau darüber nicht beschwert...









Mehr als 6.000 Spiele umfasst die Sammlung – wie viele Konsolen Frank besitzt, weiß er hingegen nicht.





Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?
Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

Das Beat'em-Up-Genre ist leider noch nicht soweit, denn dort wird Pad- bzw. Board-Akrobatik immer noch großgeschrieben. Es bleibt dabei: In den vollen Spielgenuss kommen hier nur Profis und Fortgeschrittene.

Es ist an der Zeit, dass es irgendein Entwickler wagt, von dieser Fingerverrenkung wegzukommen und eine wirklich intuitive Steuerung anzubieten – selbstverständlich *nicht* auf Kosten der Komplexität. Genau betrachtet, sind die bisherigen Top-Kampfspiele nur deshalb spielerisch so gehaltvoll und von der Fachpresse geliebt, weil es sehr viel Übung im technischen Umgang mit dem Eingabegerät braucht, um diese zu meistern. Lässt man dies weg, bleibt nicht mehr viel Spiel übrig.

Es bräuchte wirklich mal einen ganz neuen spielerischen Ansatz, eine echte Revolution in Sachen Steuerung. Ich denke das wäre durchaus machbar. Was denkt Ihr darüber?

Fabian Rosenthal

Resultiert die beschriebene Akrobatik nicht eher daraus, dass Beat'em-Ups irrsinnig schnelle Eingaben in kurzer Folge verlangen? Dass Prügelspiele eine Menge Übung erfordern, um umfassend beherrscht zu werden, lässt sich nicht leugnen. Allerdings steht gerade dieses präzise Beherrschen im Vordergrund des Genres, es ist seine Essenz.

Wie sollte eine intuitive Kontrolle Kampfspielgenre aussehen? Eine Taste pro Körperteil à la "Tekken" scheint Dir nicht zu genügen, wie steht es um die Simpelkontrollen eines "Super Smash Bros. Brawl"? Oder erfüllen erst Kinect und Move Deine Kriterien? Schreibt uns und diskutiert mit!

ERRATA

Errata: Vor lauter Begeisterung über den 3D-Effekt des 3DS hat Michael in seinem Erfahrungsbericht glatt versäumt, zwei weitere Features des vielversprechenden neuen Handhelds zu erwähnen: Im Gehäuse schlummern wie bei Wii-Remote inklusive Motion-Plus-Zubehör Beschleunigungsmesser sowie ein Gyroskop zur Lagebestimmung im Raum.

Errata: Tobias hat den falschen Buchstaben erwischt: Capcoms hauseigene Grafikengine heißt MT Frameworks – NT ist falsch.

Errata: Fehler im Editorial: "Medal of Honor: Frontline" ist natürlich kein PSone-Klassiker, das Spiel erschien für PS2.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Alexander Olma (ao), Stephan Freundorfer (sf), Michael Martin (mm), Mark Heywinkel (hey), Joachim Hesse (jo), Benjamin Hillmann (bh), Robert Bannert (rb)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Cynthia Grieff

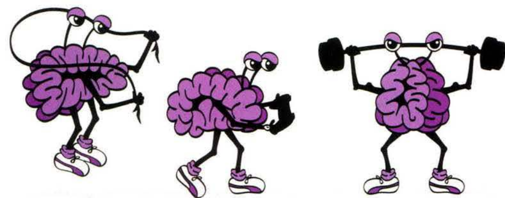
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



DENK M!T

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Wir präsentieren Euch Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



The Legend of Zelda: A Link to the Past • Super Nintendo • 1992



Auflösung von Ausgabe 08/10

Dem Schmid sein Rätsel



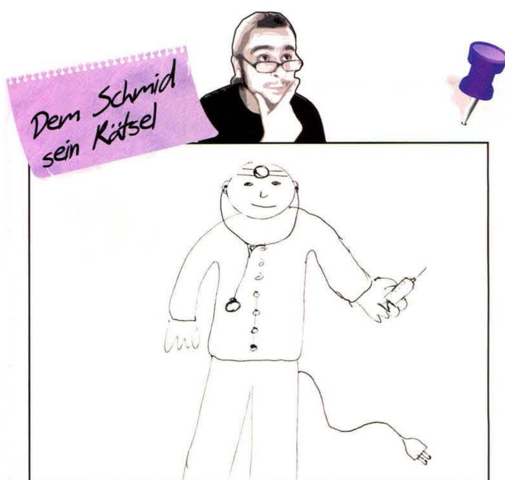
Lösung: NBA Jam

Schau genau!



Gib mir fünf!

Lösung: SNAKE



Welche Spielefirma ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen einer Spielefirma.

Wenn Ihr wisst, welchen Entwickler unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 23. August eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem an.

Spielcharakter gesucht!

Regeln: Gesucht werden sechs Spiele, die für das jeweilige System exklusiv erschienen sind. Die umrahmten Kästchen ergeben richtig sortiert den Namen eines bekannten Spielcharakters. Jedes Spiel lässt sich aus den Buchstaben in der Tabelle zusammensetzen. Keines der Buchstabenfelder darf doppelt benutzt werden, die unten bereits vorgegebenen Buchstaben müssen nicht mehr ausgestrichen werden.

R	S	A	P	D	O
E	M	R	O	E	S
T	W	C	E	G	H
O	F	J	A	F	O
S	O	U	E	M	E
N	P	M	R	O	S
E	A	S	N	R	D

Xbox 360:

			S		F				T

PlayStation 3:

	E				S				L	

Wii:

K					I			

Xbox:

	A			E			I		

PlayStation 2:

			D			O				M	

Gamecube:

		I		

LÖSUNG:

ZAUBERKASTEN

Zusammen mit Warner Interactive verlosen wir 6 magische Pakete:

3x "LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4" Collector's Edition (360) + Tasse + T-Shirt + Ringblock + Schreibfeder

3x "LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4" Collector's Edition (PS3) + Tasse + T-Shirt + Ringblock + Schreibfeder



Stichwort: Harry

RÄTSELSPASS

Nintendo bringt Eure grauen Zellen in Schwung:

1x Nintendo DSi (weiß) + "Picross 3D"

1x Nintendo DSi (schwarz) + "Rooms: The Main Building"

3x "Picross 3D" (DS)

3x "Rooms: The Main Building" (DS)





Beantwortet folgende Frage:

Was macht den Nintendo 3DS so besonders?

A: eingebauter Becherhalter
B: essbares Gehäuse
C: 3D-Effekt

Stichwort: Kopfnuss

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 7. September 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



BIT.TRIP

BEAT – CORE – VOID – RUNNER: M! Games im Gespräch mit Entwickler Gaijin Games über verkopfte Botschaften, sauschwere Spiele und den kultigen Retrocharme der vier psychedelischen "BIT.TRIP"-Episoden.

Mit "Tempest 2000" und "Rez" haben es Jeff Minter und Tetsuya Mizuguchi vorgemacht: Die Verschmelzung simpler, traditioneller Spielprinzipien mit psychedelischen Grafiken und treibender Musik übt oftmals eine hypnotische Wirkung aus. Doch erst seit Einführung der neuen Download-Kanäle entfaltet sich dieses noch junge Nischengenre, dessen synästhetische Kunstwerke abseits vom Konkurrenzdruck im Vollpreissegment zunehmend Anhänger finden. Vorreiter dieser Entwicklung ist das kleine Studio Gaijin Games aus dem sonnigen Kalifornien. Mit ihrem Debüt, der gewitzten "Pong"-Hommage "BIT.TRIP BEAT" eroberten Alex Neuse, Mike Roush und Chris Osborn eine treue Fangemeinde, die von einer "BIT.TRIP"-Episode zur nächsten wächst.

Respekt vor den Gaijin

"Unsere Firma heißt Gaijin Games, weil wir großen Respekt vor japanischen Spielen haben. In der Vergangenheit lagen uns Spiele aus Japan immer am meisten am Herzen. Es ist uns aber durchaus bewusst, dass wir eigentlich Gaijin, also Ausländer, sind. Wir haben uns danach benannt, weil es eine bescheidene Art ist, unser Ziel zu formulieren: Wir wollen genauso gute Spieleschöpfer werden wie die Japaner", erklärt Alex Neuse, Geschäftsführer von Gaijin Games.

Vier Titel haben Alex, Mike und Chris bisher auf dem Kerbholz und jeder ist Teil der "BIT.TRIP"-Serie. "BEAT", "CORE", "VOID" und "RUNNER" unterscheiden sich zwar spielerisch, teilen aber zugleich fundamentale Gemeinsamkeiten. Auf den ersten Blick erinnern sie ob ihrer Riesenpixel-Ästhetik an die Ära des Atari VCS. Zugleich sind sie extrem schwer zu meistern und werden unter anspruchsvollen Kennern als Geheimtipp abseits brachial-militaristischer Mainstream-Ballereien gehandelt. Allen vier Bit-Trips liegt ein rhythmusbasiertes Spielsystem zugrunde. Egal, ob Ihr in "BEAT" viereckige "Bälle" zurückschlagt, in "CORE" Laser-Barrieren aktiviert, in "VOID" um zu wachsen schwarze Punkte sammelt oder in "RUNNER" wilde Hinderniskurse in hohem Tempo meistert: Die stampfenden Beats der eingängigen Elektronik-Soundtracks geben den Rhythmus zum Tastendrücken vor. Habt Ihr das verinnerlicht, seid Ihr nicht länger ausschließlich von grafischen Informationen abhängig, sondern reagiert im Takt – der Schlüssel zum Erfolg!

Abstrakte Botschaft

Alex erklärt: "Wir verfolgen mit der 'BIT.TRIP'-Serie zwei Absichten. Wir möchten anspruchsvollen Spielern etwas zum Nachdenken geben und dem großen Publikum eine spaßige, verspielte kleine Reihe anbieten. Ich hoffe, dass sich diese beiden Ziele ein wenig überlappen und wir verschiedene Gruppen von Spielern ansprechen." An der Zugänglichkeit wird das keinesfalls scheitern, denn wer die Wii-Remote in die Hand nimmt, versteht das Spielprinzip der

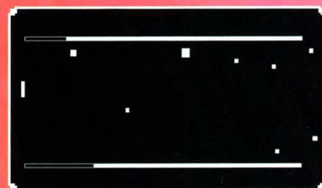
BIT.TRIP-KOMPENDIUM

BIT.TRIP BEAT (WII, 600 PUNKTE)

Obwohl "BIT.TRIP BEAT" (7 von 10, M! 07/09) mit quer gehaltener Remote ohne Verwendung der Tasten gezockt wird, fordert das Gaijin-Debüt dem Spieler viel ab. Mittels Drehung der Fernbedienung bewegt Ihr einen "Pong"-Balken am linken Rand auf und ab und schlagt von rechts anrückende Pixelformationen zurück. Diese bewegen sich anfangs nur waagerecht, bald nähern sie sich aber auf komplizierten Bahnen mit allen denkbaren Schikanen. Jeder abgewehrte Bildpunkt erzeugt dabei einen Ton zum Takt der Hintergrundmusik. Ähnlich zu "Guitar Hero" & Co. steigt Ihr durch Trefferserien im Rang, wodurch sich die Musik intensiviert und zunehmend grafische Störelemente auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben. Saust jedoch ein Pixel an Euch vorbei, mäßigt sich das bunte Durcheinander. Lasst Ihr zu viele passieren, wechselt "BEAT" in einen Schwarz-Weiß-Modus, der auf grafische Ablenkung und Musik verzichtet. Stattdessen krächzt das auditive Feedback nun aus dem Lautsprecher der Wii-Remote. Trefft Ihr hier einige Pixel in Folge, kehrt Ihr zum bunten Spielbetrieb zurück, andernfalls erscheint der Game-Over-Schirm.



Zwar umfasst "BIT.TRIP BEAT" nur drei Levels, doch ohne Training erreichen nur die wenigsten Spieler überhaupt den ersten Endboss, der so lange Pixel auf Euch schießt, bis er verschwunden ist – abgerundet wird der Shoot'em-Up-Musikspiel-"Pong"-Mix durch Herausforderungspassagen mit kleinerem oder doppeltem Spielbalken sowie einem Modus für bis zu vier Spieler. Demnächst erscheint der Titel zudem fürs iPhone.





Wii "BIT.TRIP"-Maskottchen Commander Video rennt und hüpft in "BIT.TRIP RUNNER" zum Takt der Musik durch kurze Levelabschnitte und sammelt Gold.



Die "heiligen Hallen" von Gaijin Games bestehen aus einem Büro im kalifornischen Santa Cruz. Hier wirken drei Mitarbeiter, die sich mitunter vor lauter Arbeit dreiteilen müssen.

'BIT.TRIP'-Spiele sofort und der Ehrgeiz ist angestachelt. So motivierend und eingängig die "BIT. TRIP"-Spiele sind, so schwierig sind sie auch: "Das liegt ehrlich gesagt daran, dass ich herausfordernde Spiele gerne mag", erklärt Alex. "Das Leben selbst ist ja auch nicht einfach und wir erzählen im Verlauf unserer Spiele immerhin eine Geschichte über das Leben!" Vielleicht sind diese Worte ja ein kleiner Trost, wenn Ihr an "BIT.TRIP CORE", dem schwersten Teil der Reihe, scheitert...

Eine der cleversten Ideen bekommt ohnehin nur zu sehen, wer versagt. Gute Spieler werden mit knackigeren Beats und schrilleren Grafiken belohnt, schlechte schicken Alex & Co. zurück in die erste Generation von Videospielen. Schwarz-Weiß-Grafik und Scheppersound aus dem Lautsprecher der Fernbedienung weisen aber nicht nur darauf hin, dass Ihr gerade großen Mist zusammenspielt, sie helfen Euch auch bei der Konzentration auf das Wesentliche – die Gaijin-Jungs entfernen sämtliche Ablenkung und geben Euch so die Chance, das Ruder noch einmal herumzureißen.

Neue Pfade beschreiten

Mit der der "BIT.TRIP"-Reihe bewegt sich Gaijin Games nicht nur hinsichtlich Grafikstil und Schwierigkeit auf riskantem Terrain, auch bei der Distribution ihrer Spiele gehen Alex und seine beiden Mitstreiter ungewöhnliche Wege. Immerhin sind die vier bisher fertiggestellten Titel ausschließlich über Nintendos WiiWare-Service erhältlich. Der bietet zwar eine Plattform für Nischenprodukte, stellt aber nicht den besten Weg dar, um die breite Masse der Spieler zu erreichen. "Wir haben schon über Xbox Live Arcade, PSN oder den PC sowie über den Vertrieb auf Datenträgern nachgedacht. Wir entwickeln sehr gerne für WiiWare, aber die Kundschaft ist dort einfach nicht groß genug, um die Exklusivität unserer Spiele auf Dauer zu erhalten. Schade, dass WiiWare nicht viel bekannter ist, denn inzwischen bietet der Download-Service einige herausragende Titel!"

BIT.TRIP CORE (WII, 600 PUNKTE)

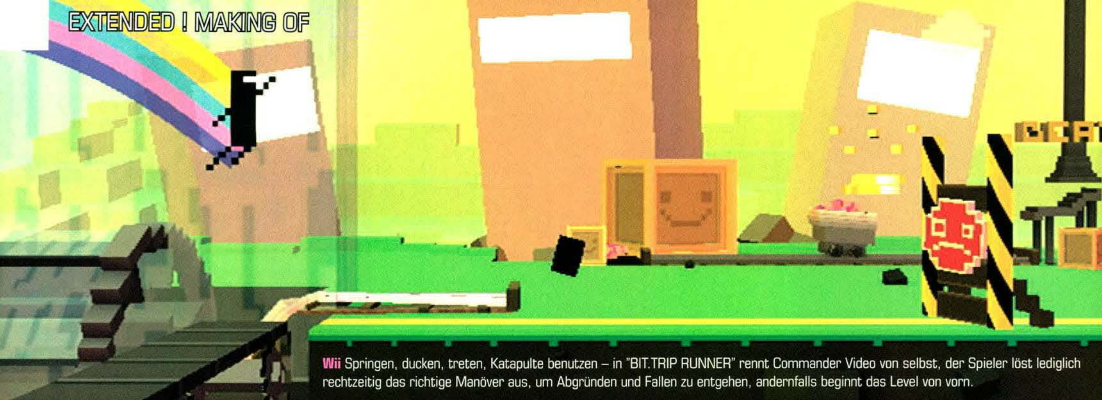
Mit nahezu identischem Konzept wie "BIT.TRIP BEAT" entwerfen die drei Gaijins einen weiteren Titel – simpler, doch zugleich schwieriger zu meistern und spielerisch ganz anders. Diesmal rücken die Pixel nämlich aus acht Richtungen an, den Spieler repräsentiert ein Kreuz in der Bildmitte. Haltet das Steuerkreuz der quer gehaltenen Wii-Remote in einer der vier Richtungen gedrückt und betätigt dazu die Taste 2, um eine Laserbarriere waagerecht bzw. senkrecht abzufeuern. Sind Bildpunkte und Barrierebalken deckungsgleich, erklingt ein Ton im Takt der Musik und der Punktezähler schwillt an.



"BIT.TRIP CORE" (5 von 10, M! 11/09) verzichtet auf die analoge, an "Pong"-Automaten und Controller angelehnte Drehbewegung seines Vorgängers und setzt auf das Steuerkreuz. Dabei erinnert "CORE" mehr noch als sein Vorgänger an moderne Musikspiele, erfordert aber dank vertrackter Formationen ein Plus an Konzentration. Bald sausen zahlreiche Bildpunkte auf spiralförmigen Bahnen über den Schirm, andere springen erst mehrmals hin und her, ehe sie den Bildschirm wieder verlassen – plant also genau, in welcher Reihenfolge



sie abzuschießen sind! Wie das spielerisch etwas stärkere "BEAT" umfasst auch "CORE" drei Levels mit pfiffigen Endbossen, der Weg dorthin gestaltet sich mit Trefferserien erneut zunehmend psychedelisch. Dabei helfen Auswendiglernen der Songstruktur und eine Portion Taktgefühl enorm, um die Viertel-, Achtel- und Sechzehntel-Noten im 4/4-Takt in Punktecombos zu verwandeln.


Wii Springen, ducken, treten, Katapulte benutzen – in "BIT.TRIP RUNNER" rennt Commander Video von selbst, der Spieler löst lediglich rechtzeitig das richtige Manöver aus, um Abgründen und Fallen zu entgehen, andernfalls beginnt das Level von vorn.

Pong des 21. Jahrhunderts?

Und woher stammt die Inspiration? Kein Spiel entsteht heute noch direkt aus sich selbst und neben manch offensichtlichem Vorbild (das Gaijin-Team fühlt sich geehrt, wenn man "BIT. TRIP BEAT" als "Pong des 21. Jahrhunderts" bezeichnet) kommen erfahrenen Spielern vor allem die eingangs erwähnten Herren Mizuguchi und Minter in den Sinn. Gaijin-Frontmann Alex stimmt nur teilweise zu: "Tetsuya Mizuguchi ist auf alle Fälle ein großes Vorbild für uns. Seine Werke haben großen Einfluss auf unsere Arbeit. Allerdings sind wir keine allzu großen Fans von Jeff Minter. Ich finde, seit 'Tempest 2000' hat er keine guten Spiele mehr entwickelt. Sein Stil wirkt auf mich irgendwie erschöpft und seine Spiele machen einen unfertigen Eindruck."

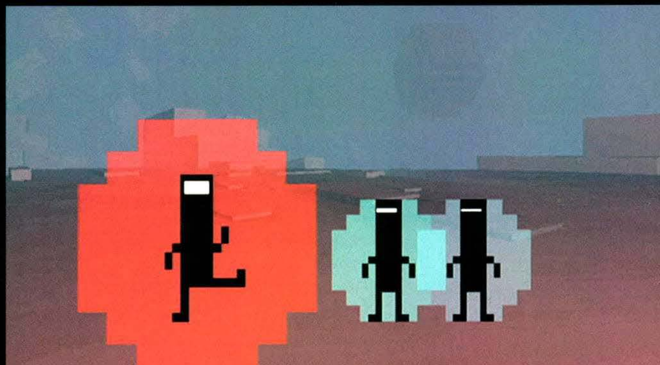
Mangelnde Originalität kann man der "BIT. TRIP"-Reihe wahrlich nicht vorwerfen. Jede neue Episode bietet ein frisches, einprägsames Erlebnis, das sich spielerisch trotz gleicher Grundlagen deutlich von seinen Vorgängern unterscheidet. "Ausgangspunkt unserer Entwicklungen ist der Controller, zudem arbeiten wir viel mit Prototypen. Im Mittelpunkt steht dabei die Spielbarkeit. Wenn die erst einmal stimmt, ergibt sich der Rest wie von selbst", behauptet Alex.

Lauf, Commander Video, lauf!

Solche Worte stimmen optimistisch für die beiden noch ausstehenden Episoden, auf die Alex nur einen vagen Ausblick gewährt: "Im fünften und sechsten Spiel wird sich der Kreis um Commander Video endgültig schließen". Hinter ihrer psychedelischen Fassade transportiert die "BIT.TRIP"-Reihe nämlich einen überraschend profunden Inhalt rund um die Evolution des Firmenmaskottchens.

"Die Evolution von Commander Video ist im Grunde die gleiche, die wir alle durchlaufen", erklärt Alex. "Ehe er zu seinem wahren Selbst findet, ist er nichts – bestenfalls eine Idee. In 'BIT. TRIP BEAT' beleuchten wir diese Station auf Commander Videos Reise. Danach – in 'BIT.TRIP CORE' – beginnt er seine körperliche Entwicklung und erkennt seine Grenzen. Sobald er die physische Daseinsform akzeptiert hat, kehrt er sich nach innen und ergründet Emotionen und Gedanken. Das behandelt 'BIT.TRIP VOID'. Anschließend ist Commander Video bereit, die Welt im Sturm zu erobern. Er ist stark genug, jedes Hindernis zu meistern, was wir mit 'BIT.TRIP RUNNER' transportieren."

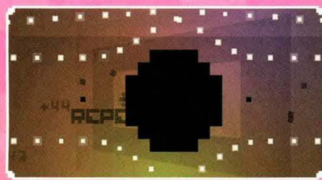
Logisch, dass solche Spiele nicht in einer grauen Fließbandumgebung entstehen: "Die Arbeit bei Gaijin Games ist der Himmel auf Erden. Wir haben ein sonniges Büro und hören den ganzen Tag tolle Musik. Wir haben kaum Überstunden, dafür aber völlige kreative Freiheit. Kurz gesagt: Es ist super." Trotzdem gibt es für Alex, Mike und Chris Grenzen, die sie niemals überschreiten wollen. Denn eines soll es von Gaijin Games niemals geben: "Shovelware – das ist billige und austauschbare Massenware. So rentabel solche Spiele vielleicht sein mögen, sie sind der Fluch dieser Industrie." *tn/mh*


Wii In "BIT.TRIP VOID" entdeckt Gaijin-Maskottchen Commander Video sein Ego: Es wächst und verdrängt andere.

BIT.TRIP-KOMPENDIUM

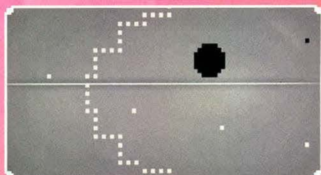
BIT.TRIP VOID (WII, 600 PUNKTE)

Der dritte Bit-Trip (7 von 10, M! 05/10) verlässt das starre Rhythmuskorsett seiner Vorläufer und lässt Euch mehr Freiheiten bei der Erfüllung Eurer Aufgabe. Manövriert ein schwarzes Loch via Analogstick des Nunchuk-Controllers über den Bildschirm und sammelt dunkle Punkte, während Ihr die Berührung mit hellen meidet. Mit jedem schwarzen Pixel wächst Euer Kreis und wird langsamer. Zwar fällt es so leichter, herumschwirrende Dunkelpunkte zu sammeln, doch zugleich wird das Ausweichen vor den weißen Formationen immer schwieriger. Per Druck auf die A-Taste entladet Ihr deshalb rechtzeitig Euren Kringel, der daraufhin klein wird und üppige Punktecombos aufs Konto schaufelt. Obendrein steigern sich hierdurch die pulsierenden Elektrobeats.



Im Gegensatz zu seinen Vorgängern "BEAT" und "CORE" verhält sich "VOID" gnädiger bei Fehlern. Wie gewohnt landet Ihr auch hier vor dem Ableben in der monochromen Zwischenwelt, doch zudem besteht jedes Level aus drei Abschnitten. Wer scheitert, startet beim letzten Checkpoint, solange der Vorrat an Extraleben reicht.

Für spielerische Variation sorgen in "VOID" nicht nur ein obligatorischer Mehrspieler-Modus, sondern auch Puzzlepassagen und Bosskämpfe sowie unterschiedliche Eigenschaften Eures schwarzen Lochs: Auf den beiden hier zu sehenden Screens stößt unser Loch beispielsweise weiße Punkte ab – unverzichtbar, um auf obigem Bild zu überleben. Musikalisch wirkt "BIT.TRIP VOID" dabei einen Tick ruhiger als seine Vorgänger, doch noch immer vibriert die Wii-Remote bei jedem Beat.



GAIJIN GAMER

Fünf Fragen an Mike Roush, Chris Osborn und Alex Neuse


Tragen Brillen für den Durchblick: Rudelchef Alex Neuse, Codetüftler Chris Osborn und Pinselschwinger Mike Roush (von links).

M! Games: An großen Vollpreistiteln arbeiten Hunderte von Leuten, Gaijin Games besteht hingegen nur aus drei Männern – wer steckt hinter diesem Trio?

Mike: Ich heiße Mike Roush und ich war noch nie in einem Fernsehquiz.

Chris: Ich heiße Chris Osborn und ich bin der Mann hinter dem Code von "BIT.TRIP BEAT", "CORE", "VOID" und "RUNNER".

Alex: Ich bin Alex Neuse und Chef des Rudels. Ich bin der unangefochtene König in Activisions "Decathlon" auf dem Atari 2600 und jeder, der etwas anderes behauptet, ist ein ausgemachter Idiot.

Was hat Euch in die Spielebranche verschlagen?

Mike: Ich habe jahrelang an technischen Zeichnungen am Computer gearbeitet, bis ich das alles nicht mehr sehen konnte. Um etwas Abwechslung zu bekommen, habe ich eine ganze Menge "Quake III Arena" gespielt und mir dabei immer gedacht, dass ich so etwas doch auch machen kann.

Chris: Schon von frühester Jugend an wusste ich, dass ich einmal professionell Spiele programmieren wollte. Im College habe ich mich zur Vorbereitung mit Computertechnik und künstlicher Intelligenz beschäftigt. Danach bekam ich einen Job bei der U.S. Navy, wo ich Trainingsanwendungen entwickelt habe, die Spielen sehr ähnelten. Nach ein paar Jahren hatte ich dann genügend Erfahrung und Kontakte gesammelt, um in ein echtes Entwicklungsstudio zu wechseln.

Alex: Nach meinem College-Abschluss hatte ich einen ziemlich miesen Job in Minneapolis. Dort bekam ich eine E-Mail von der Freundin eines Kumpels. Sie fragte, ob ich Lust hätte, für George Lucas Spiele bei LucasArts zu testen. Und da diese Anfrage noch vor dem Release von "Star Wars: Episode I" kam, bin ich ins nächste Flugzeug gestiegen und sofort nach Kalifornien gezogen.

Was spielt Ihr privat?

Mike: Ich zocke eine ganze Menge Download-Games auf iPhone, Wii und Xbox 360. Ich habe leider nicht so viel Zeit, um all die großen Produktionen auf diesen Systemen zu spielen. Aber kürzlich habe ich nach 80 Stunden endlich "Dragon Age: Origins" beendet und gerade versuche ich mich an "God of War III".

Chris: Momentan spiele ich "LittleBigPlanet" und "Shadow of the Colossus". Ein paar meiner ewigen Lieblingsspiele sind "System Shock", "Rez", "Ultima VII" und "Call of Duty: Modern Warfare".

Alex: Ich halte mich möglichst an Spiele, die mehr bieten als ein hübsches Äußeres und für mich auch eine Bedeutung haben. Ehrlich gesagt geben mir gerade die Spiele am meisten, die sich nicht an etablierte Normen halten.

Der wichtigste Aspekt eines Spiels ist für Euch...

Mike: Gutes Spieldesign. Wenn es Spaß macht, interessiere ich mich nicht mehr für protzige Grafik oder eventuelle Probleme, die das Spiel haben könnte.

Chris: Die perfekte Balance zwischen einer ansprechenden Handlung und guter Spielbarkeit.

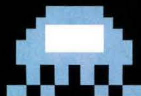
Alex: Die Spielbarkeit steht bei mir an allererster Stelle. Die beste Story ist wertlos, wenn die Spielbarkeit nichts taugt. Wenn es sich für mich nicht gut anfühlt, lege ich es nach kurzer Zeit weg.

Und zum Schluss die klassische Conan-Frage: "Was ist für einen Mann das Schönste im Leben?"

Mike: Bier.

Chris: Seine Leidenschaften in jedem Augenblick voll auszuleben.

Alex: Kreative Freiheit. Und sich zu erfreuen an dem Geschrei der Weiber... glaube ich.

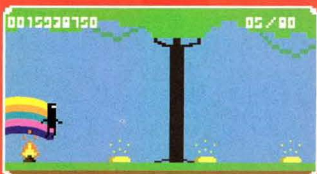


BIT.TRIP RUNNER (WII, 800 PUNKTE)

Der jüngste Spross der "BIT.TRIP"-Reihe bricht mit Traditionen. "RUNNER" (7 von 10, M! 07/10) kostet nicht nur 200 Wii-Punkte mehr als seine Vorgänger, auch die Spielstruktur unterscheidet sich. Statt in drei lange Levels ist Commander Videos Jump'n'Run-Ausflug in kurze Happen unterteilt, in denen Ihr nach und nach neue Fähigkeiten dazulernt. Die Kürze der Levels kommt der Spielbarkeit entgegen, denn in "RUNNER" genügt schon ein Fehler und Ihr beginnt den Abschnitt von vorn.



Während Euer Pixel-Commander in automatisch scrollenden Abschnitten selbstständig von links nach rechts spurtet, springt Ihr über Barrikaden, gleitet geduckt unter Hindernissen hindurch und hopst via Trampolin über weite Gräben. Erstmals in der "BIT.TRIP"-Reihe verfügt Ihr sogar über eine Angriffsmöglichkeit in Form eines Trittes. Im Verlauf der kaum eine Minute langen Abschnitte sammelt Ihr möglichst viele Goldbarren und Plus-Symbole ein. Letztere machen den Sound wuchtiger, wer hingegen das gesamte Gold kassiert, zieht einen Regenbogen hinter sich her und findet sich anschließend in einer Bonusrunde wieder, die sich grafisch stark an Activisions "Pitfall" anlehnt.



Mit bloßem Auswendiglernen der Hindernisabfolge ist es in "RUNNER" jedoch nicht getan, denn um alle Goldbarren für den High Score zu schnappen, sind einige penibel getimte Sprünge erforderlich.

Selbstverständlich kommt auch in "BIT.TRIP RUNNER" die Musik nicht zu kurz, denn jedes korrekte Manöver generiert wie in den Vorgängern einen Ton, der sich harmonisch in die elektronischen Klangcollagen einfügt.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Dementium II – ab 18 Jahren!

Zu spät für einen ausführlichen Test, aber zu interessant, um verschwiegen zu werden: Kurz vor knapp erreichte uns der DS-Horror "Dementium II" – passenderweise versah der deutsche Publisher den Briefumschlag mit einer 'Keine Abgabe an Personen unter 18 Jahren'-Warnung (siehe Bild). Wir ließen es uns nicht nehmen, das Gruselspiel anzuzocken – selbstverständlich im dunklen Kämmerlein mit voll aufgedrehtem Kopfhörersound. Und siehe da – es funktioniert: Mit Taschenlampe, Messer und Vorschlaghammer bewaffnet schlich Matthias angsterfüllt durch die düsteren Korridore der Nervenheilanstalt. Türen knarzen, Stimmen flüstern, ans Bett fixierte Mitinsassen halluzinieren im Wahn – plötzlich schwillt die Musik an, ein Monster mit aufgeplatztem Brustkorb stürzt sich auf uns. Wir schalten den DS rasch aus und konstatieren: schön altmodischer Hosentaschen-Horror mit furchteinflößendem Soundteppich.



Military Madness

Über die Qualität des Xbox-360-Shooters "Sniper: Ghost Warrior" zanken sich die Scharfschützen-Profis Ehrle und Schmid wahrscheinlich noch in einigen Wochen (siehe Test auf S. 66), der Preis für das außergewöhnlichste Pressemuster der letzten Monate ist dem Spiel aber nicht zu nehmen. Pünktlich zum Release des Titels trudelte bei uns eine Munitionskiste mit aufgespraytem "Sniper"-Logo ein: Dank des Knick-Leuchtstabs und Laserpointers inklusive LED-Licht kann jetzt nicht mal mehr ein Stromausfall die nächste M! verhindern. Und wenn doch, legen wir Tarnschminke auf und verstecken uns so lange, bis MAN!AC-Gründer Martin die Hunde wieder an die Leine nimmt....

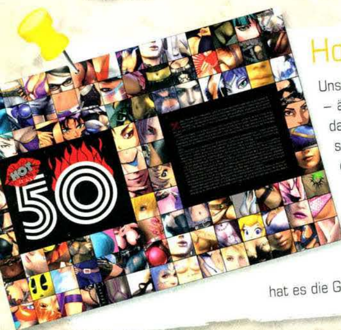


Wir werden gestalkt

Im Juli landeten kryptische Briefchen mit dem Absender Square Enix im M!-Postkasten. Der Grund: Der Publisher buhlt um Aufmerksamkeit für den Actioner "Kane & Lynch 2: Dog Days". Mal sollen wir die auf einem Bierdeckel notierte Telefonnummer anrufen, mal zu einem Preview-Event nach München kommen. Warum denn? Wir hatten das Ding doch spielbar hier... und fanden das Ganze nicht so prall.



Hot 50 – zum Ersten



Unsere Layouterin Cynthia ist eigentlich eine Nette – ärgern wir sie aber zu sehr, kommt schon mal das dabei heraus: "Ich liebe es, mich stundenlang hinzusetzen, um Popos und Titten in Kästchen einzufügen, damit dann wieder alles übern Haufen geworfen wird.... herrlich! ...Bitte noch mehr davon! Liegt das momentan am Wetter oder was ist los?" polterte sie, als wir mit diesem Entwurf der "Hot 50"-Aufmacher-Seite nicht wunschlos glücklich waren. Immerhin war die Mühe nicht ganz umsonst – jetzt hat es die Grafik ja doch noch ins Heft geschafft...

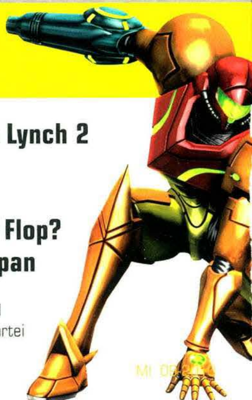
Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Habt Ihr Euch schon mal gefragt, was die Bezeichnung 'Metal Gear' bedeutet? Die agilen Mechs werden von Piloten gesteuert und stellen somit das metallische Bindeglied (= Metal Gear) zwischen Infanterie und Artillerie dar – das verrät die jüngste "Peace Walker"-Episode.

VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **10/10** erscheint am Freitag, den **27. August.**





- **Killer-Duell: Mafia II vs. Kane & Lynch 2**
- **Metroid: Other M im Test**
- **PES 2011 vs. FIFA 11**
- **Bewegungssteuerung: Top oder Flop?**
- **Xbox 360: Shoot'em-Ups aus Japan**

Außerdem: Star Wars: The Force Unleashed 2, Enslaved
Special: Kopien legal? M! im Gespräch mit der Piratenpartei